TAMAMEN YENİLENDİ

TAKVİM GİBİ TAKVİM: OYUNGEZER ÖZEL 2014 DUVAR TAKVİMİ HERKESE HEDİYE!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Ocak 2014/01 · 7.90 ₺ (KDV Dahil) · Sayı: 75 · ISSN: 1307-8933

2013'ÜN UNUTULMAZ ANLARI
YILIN OYUNUNU SEÇTİK

GÖZÜNÜZ GÖNLÜNÜZ AÇILSIN
4K TV'LER

DÜNYA BİTTİKTEN SONRA...
WASTELAND 2

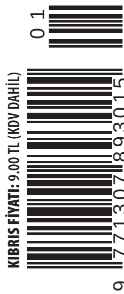
HEPİMİZİN RÜYASI
ZAMANDA YOLCULUK

GERÇEĞE EN YAKIN SÜRÜŞ DENEYİMİ... HEM DE VERGİSİZ!
GRAN TURISMO 6



24 OYUN İNCELEMESİ

BROKEN SWORD: THE SERPENT'S CURSE • THE WALKING DEAD SEASON 2 - EP.1 • DEMENTIUM 2
FIFA 14 (PS4) • SUPER MARIO 3D WORLD • KNACK • PATH OF EXILE • WORLD OF WARPLANES
RESOGUN • SPEEDBALL 2 HD • ANGRY BIRDS: STAR WARS • RATCHET & CLANK: INTO THE NEXUS





ŞAMPİYONLARIN TERCİHİ



TYTAN G30 Oyun Performansından Ödün Vermeyenlere

OYUNCU BİLGİSAYARI



OYUNLARIN GÜCÜNÜ ARTTIRIN
Turbo Gear teknolojisine sahip Intel® Core™ i7 işlemci ile anında hız aşırtabilme imkanı



GERÇEKLİĞE ADIM ATIN
NVIDIA® GeForce® ve muhteşem SonicMaster teknolojisi ile birden fazla ekranda görüntüleme olanağı





TARTIŞILMAZ ROG KALİTESİ
En kaliteli malzemeler ve zorlu testler sonucu elde edilmiş istikrarlı hız aşırtma performansı



RAKİPLERİNİZE GÖZ AÇTIRMAYIN
Dahili aydınlatma, hız aşırtma sırasında standart maviden kırmızıya dönüşür

* Intel, the Intel Logo, Intel inside, Intel Core and Core insider are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries.

ASUS Masaüstü Bilgisayarlar - Güvenilirlik ve müşteri memnuniyetinde öncü
PCWorld ABD'nin 2012 Güvenilirlik ve Servis araştırma anketi
http://www.pcworld.com/article/2020964

ASUS®
IN SEARCH OF INCREDIBLE

ALTERNATİF KAPAĞIYLA

TAKVİM GİBİ TAKVİM: OYUNGEZER ÖZEL 2014 DUVAR TAKVİMİ HERKESE HEDİYE!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Ocak 2014/01 · 7.90 ₺ (KDV Dahil) · Sayı: 75 · ISSN: 1307-8933



ZIPLA PİSİ PİSİ!

SUPER MARIO 3D WORLD

BROKEN SWORD: THE SERPENT'S CURSE • THE WALKING DEAD SEASON 2 - EP.1 • DEMENTIUM 2
FIFA 14 (PS4) • GRAN TURISMO 6 • KNACK • PATH OF EXILE • WORLD OF WARPLANES
RESOGUN • SPEEDBALL 2 HD • ANGRY BIRDS: STAR WARS • RATCHET & CLANK: INTO THE NEXUS

OYUNGEZ

36
2013'ün Unutulmaz Anları
Bir yılı kapattık kapatmasına ama "unutulmazlar" listemizi yenilemeyi unutmadık.


62 **WORLD OF WARPLANES**
Tankları devirdik, uçaklardan da kendimizi alamıyoruz.




54 **THE WALKING DEAD: SEASON 2**
TT Games ne ara uyuyor, ne ara yaşıyor ki? Tarifsiz duygular silsilesi ikinci sezonda.

48 **GRAN TURISMO 6**
Evet, bu bir ekran görüntüsü. Evet, PlayStation 3'te çalışıyor. Evet, hareketlisi de gayet güzel.

ER'DE BUAY

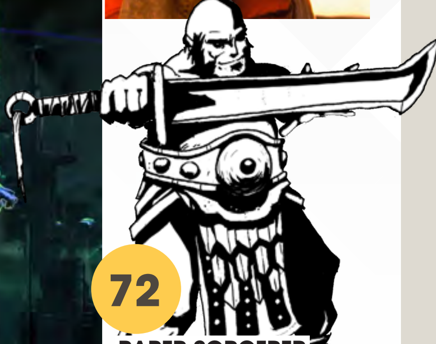
OCAK 2014



88 **DOSYA: ZAMANDA YOLCULUK**
İki yıl sonrasında yazılmış notlarla, geçen asrın mürekkebini birleştirdik. Yazar kadromuz zamanda atlayıp durmaktan usanmadı.



59 **RESOGUN**
Yeaaa bu ne biçim yeni nesil oy.... İKİ DAKİKA SUS Bİ N'OLUR!!!



72 **PAPER SORCERER**
Bu devirde böyle el emeği göz nuru RYO gelmez artık sanıyorduk.

68 **Super Mario 3D World**
Ülkemizde ne konsolu var ne de oyunu. Ve emin olun çok şey kaçırıyoruz.

HOŞ GELDİNİZ...

Bu sayı neyse de, gelecek ay için öyle bir kapak hazırlıyoruz ki gözlerinize inanamayacaksınız!!1

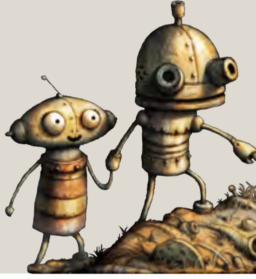


C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr
@pebblesinmymind

Üstünüze afiyet, ben biraz çabuk gaza gelen bir insanım. Mesela bu sayıya hazırlanırken aklımıza gelen bir kapak fikri beni öyle bir heyecanlandırdı ki o fikrin dönüştüğü ürün daha tam şekillenmemişken dayanamayıp twitter'dan "Ooo süper kapak geliyor!" minvalinden bir şeylerle ortalığı ayaklandırdım. Bir çeşit "Eto'o bitmiş" vakası...

Oysa farklı bir şey deniyorduk, riskliydi ve hayalimizdeki gibi olmazsa vazgeçmemiz gerekecekti. Bekle di mi biraz? Yok ama, elimde değil. Nitekim hem vakit yetmezliğinden hem de hakkını veremediğimiz için o kapağı başka bahara bıraktık (o yüzden şimdi iyice detayıyla anlatamıyorum, ya da anlatıyor muyum yine, bilemedim). Neyse ki diğer alternatifimiz de sağlamdı. Yeni yıla kırmızı ve şık bir Gran Turismo kapağıyla girdik, çok da içimize sindi (twitter hesabımı kapatıp uzaklara kaçmaktan da kurtulmuş oldum hem).

Yeni yıla girmenin bir de eski yılla vedalaşma kısmı var tabii. 2014'e başlamadan önce onu da hallettik. Yine geçen sefer yaptığımız gibi, belli kurallara bağlı kalmadan, aklımızda en çok iz bırakan oyunları yazdık. 2013 dendi mi hatırlayacaklarımızı... Sonuçlar hakkındaki fikirlerinizi bekleriz... Neyse, ben sizi oyalamayayım, yeni yıla ve yeni sayıya hoş geldiniz :)



DVD
Ocak 2014



DEMO

Scraps

Kendi robotunuzu tasarlayıp başkalarınınkilerle dövüştürmeye ne dersiniz? Şasesini, motorunu, güç kaynağını seçip yerleştirin ve üzerini silahlarla donatın. Elbette üzerine ne kadar çok şey eklerseniz enerji ihtiyacının ve ağırlığının da o kadar artacağını unutmayın. Oyunun bu demosu dövüştürme kısmını içermiyor ama olsun, en azından aracınızı açık araziye salıp test etme şansınız var. Bir şeyler tasarlamayı seviyorsanız Scraps'i de bir kurcalayın deriz.

FULL

Fire Point

Ateşle neden oynamamanız gerektiğini bu yaşa kadar öğrenemediyseniz, bir itfaiyeciyi yönettiğiniz Fire Point size güzel bir ders verecek. Ağaçtan kedi kurtarmakla başlayan oyun, bir trolün internette başlattığı "flame war"u söndürme göreviyle devam ediyor ve toplam 12 bölüm boyunca gittikçe zorlaşıyor. Sol üstteki geri sayıma dikkat edin, zira süre doldukça alevler bir kademe yayılıyor. Oyunu bitirince sonunda kayan yazıları da atlamamanızı öneririz; bakarsınız karşınıza bir sürpriz çıkar ;)



FULL

Heroine's Quest

Klasik macera/rol-yapma oyunu serisi Quest for Glory'nin adının ilk başta Hero's Quest olduğunu, telif hakkını alamadığı için Sierra'nın bu ismi değiştirmek zorunda kaldığını biliyor muydunuz? Bunun konumuzla alakası şu: Serinin hayranları bir araya gelip yeni, ücretsiz bir oyun hazırlamaya karar vermiş, adını da Heroine's Quest: The Herald of Ragnarok koymuş. Gerek animasyonlar, gerek seslendirmeler bakımından gayet kaliteli bir çalışma olmuş Heroine's Quest. 320x200 çözünürlükle yetinmesini bilen herkese önerimizdir.

FULL

Light of My Life

Devlerin aşkı büyük olur" dendiğinde aklınıza ne geliyorsa unutun, zira bu oyundaki devlerin en küçüğünün bile çapı yaklaşık 3500 kilometre. Japon işi görsel romanları alın, alışıldık lise öğrencisi figürlerinin yerine gök cisimlerini koyun... İşte karşınızda Light of My Life. Güneş sistemine ve bilim tarihine dair az buçuk ilgi ve bilginiz varsa, İngilizceye kelime oyunlarını anlayabilecek kadar hakimseniz, bu kısa öykünün ilk yarısında gülmekten, son yarısındaysa duygu selinden gözyaşlarınıza hakim olamayacaksınız.

Bunlara da bakın

1 Long Night
2 Snake Blocks
3 Dying Light videosu
4 No Man's Sky videosu
5 FOC/US



FULL

Moirai

Yazının devamını okumadan önce oyunu oynayın, zira kocaman SPOILER geliyor: Moirai sıradan bir keşif oyunu olarak başlıyor, ancak işin aslı siz o mağaraya girdikten sonra belli oluyor. Şöyle ki, oyun aslında internete bağlı çalışıyor ve yolda karşınıza çıkan, üstü başı kanlı, eli bıçaklı kişi oyunu sizden bir önce oynayan oyuncunun karakteri. Benzer şekilde, dönüş yolunda karşınıza çıkan da sizden bir sonra oynayacak olanın temsili ve siz ona ne yanıt verirseniz onu okuyor. Alkışlar bu deneysel oyunu geliştiren Chris Johnson, Brad Barrett ve John Oestmann için.



DVD ile ilgili soru, sorun ve önerilerinizi **dvd@oyungezer.com.tr** adresine veya **oyungezer.com.tr** forumlarındaki **Oyungezer DVD** bölümüne yazabilirsiniz.

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Kim koydu bu mektupları masama?!



Ayın Postacısı

Sinan Akkol

Her yandan üstüne elleri kolları mektuplarla dolu editörler koşturuyordu! Ardına bakmadan, koştu, koştu... Sonucu belli bu kovalamacanın sonuna doğru, artık kaçamayacağını anladığında bağırdı: "DURUN!"

...

Sessizlik

...

"Olm niye onca kağıt israf ettiniz lan!? Mail olarak gönderseydiniz ya hepsini!" Yavaşça dağıldılar bunun üzerine.

Bize Yazın!

Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

HAYAT BİR OYUNDUR

>> Dikkat: Bu yazı öneri, görüş ve soru içerir!

Öncelikle derginin yeni halini çok beğendiğimi söylemem gerek.Bunun için tebrik ediyorum sizi. Bir de artık DVD yerine poster, ek sayı gibi hediyeler verseniz daha iyi olacak sanki. Bir de ay başında çıkarsanız değmeyin keyfimize! Dergi benim için bir ihtiyaç gibi oldu artık.Dergiyi alamadan rahat edemiyorum. Bir sayfasını okumadım mı ayıp etmişim gibi oluyor, ilgimi çekmese bile okuyorum. Çok değer veriyorum yani size, yazdıklarınıza. Sizin de aynı şeyi bizim için hissettiğinizi bilerek. Duygularımı da söylediğime göre artık sorularıma geçebilirim.

1- Oyungezer'in başındaki kişi kim acaba, The Boss yani?

3-Aslında bunu önceden fark etmiştim, geçenlerde de Grid 2 oynarken yine başıma geldi ve ben de çok merak ettim bu durumu. Şimdi yarışı yaparken oyuna kilitlenmişim güzelce gidiyorum, arada bir çarpıyorum falan sonra kafam başka yere gidiyor dalıyorum öyle başka şeyler düşünüyorum 5-10 saniyeliğine sonra kendime gelip devam ediyorum oynamaya ama asıl garip olan ilerlemeye devam etmişim ve hiç çarpmamışım! Bu yarışırken başkasıyla konuşurken de aynı şekilde oluyor. Sadece yarış oyunlarında oluyor bu ama, diğer türlerde düzgün oynayamadığımı veya aynı yerlerde dolaştığımı fark ettim. Size de oluyor mu bilmiyorum ama beyin gerçekten çok garip bir organizma anlam veremiyor insan.

4-Bir de kendinize iyi bakar mısınız lütfen?

Yazarken çalıyordu: Prince of Persia Time Only Knows

Eyüphan BALCI



O zaman daha DİKKAT: Bu yanıt anlayış, geyik ve cevap içerir.

DVD'den sen de sıkıldın galiba dostum ha? O zaman neden sakince bu elindeki DVD'yi güzide bir yere bırakmıyorsun?... Bu arada, yeni içerik ve tasarımla hedeflediğimizi tam olarak senin üstünde başarmışız... "Nasıl yani?" diye bakma öyle "derginin her sayfasını okumak zorunda hissediyorum..." demişsin ya, yapmak istediğimiz tam da buydu işte. Yalnız, şöyle bir handikapı var bu durumun: Dergi o kadar dolu oldu ki, kimi zaman bitirmeniz iki-üç ay sürüyor, aradaki sayıları kaçırıyorsunuz. Kendi bindiğimiz ağacı kestik vesselam!

1- Dergiyi mi soruyorsun? Eğer dergiyi soruyorsan, son karar mercii Serpil'dir. Eğer ki bizim kurduğumuz Seti'yi soruyorsan Tuğbek, Serpil ve ben ortağız o konuda. Üç başlı ejder yani...

2- Bu soruyu sorman çok ilginç, çünkü hayatın anlamı burada gizli... Aa, bi dakka, bu soruyu sormamışsın ki yaa... Tüh.

3- En sevdiğin oyun türü yarış mı? Eğer öyleyse, yıllarca sanal pilotluk yapa yapa ciddi bir kas hafızası geliştirmişsin. Korkacak bir şey yok, ama aynı dalgınlıkla gerçek hayatta lütfen araba sürmeye kalkma.

4- Hayır, sonra narsist diyorlar.

Test

DÜNYANIN EN GEREKSİZ TARTIŞMASI: **HANGİSİ DAHA İYİ?**

Ben 15 yaşındayken de bu gereksiz tartışma vardı (Amstrad döver! Commodore öttürür!), aradan 20 yıl geçti, hâlâ devam ediyor. Eh o zaman gelin nihai noktayı koyalım.



PlayStation



Wii



Xbox

Yandakilerden hangisi daha iyi biliyor musunuz? Hepsi! Ömrümüz hangisine sahip değilsek ona b*k atarak geçiyor, çünkü oynayamadığımız oyunlarını kıskanıyoruz. Varın dağılın şimdi!













HER OYUNUN BİR SONU VARDIR

>> Şu an düşünmekte olduğum onlarca şey var, hayata bakış açımı yargıladığım farklı bir gece var önümde. Sormak için can attığım onlarca soru...
1 - Hayatımda sanırım dönüm noktasındayım. Kariyerim ve geleceğim ile ilgili çok keskin bir süreçteyim hayatım vereceğim kararlara göre şekillenecek ve yeni bir hale bürünecek. Şuan lise 2 de bilişim bölümünde C# öğreniyorum. Bildiğiniz üzere bu dil web tasarım ile alakalı fakat ben daha çok yazılım, animasyon yani biraz daha oyuna odaklı işler yapmak istiyorum gelecekte. Bunun için de C++ öğrenmem gerekiyor sanırım, yani şuan C# öğrenmem bana bir katkı sağlar mı ve oyun ve yazılım için her hangi bir üniversite mevcut mu

> İNGİLİZCE ÖĞRENMEDEN İLGİLENDİĞİN ALANDA BELKİ İLERLERSİN, AMA İNGİLİZCE BİLİYOR OLMANA GÖRE BU İLERLEME ÇOK DAHA YAVAŞ OLUR

ülkemizde ?
2 - İngilizcem gayet sönük bir vaziyette. Neredeyse bütün oyunların Türkçe yamasını bekliyorum ki bildiğiniz gibi bu çok uzun bir zaman alıyor. İngilizce öğrenmemin bana kodlamada da çok yardımcı ve gerekli olduğunu düşünüyorum. Sormak istediğim soru İngilizceyi anlayabileceğim düzeyde nasıl öğrenebileceğim? Önerdiğiniz bir metot, DVD gibi şeyler var mı? İnsan yeni bir dili nasıl öğrenebilir?
3 - Oyunların fazlasıyla pahalı olduğunu düşünenlerdenim kim ne derse desin.
120/160 hatta daha üst miktarlar çok büyük meblağlar bir çokların buna karşın yorumu emek ama bakıyorsun adamlar her sene yeni bir oyun çıkartıp bunları çok fahiş fiyatlara bizlere tabiri caizse okutmaya çalışıyorlar resmen. Bakıyoruz tabii ki oyunlarla filmi aynı teraziye koymak gibi bir niyetim yok ama şöyle bir gerçek var ki bir film de çok büyük meblağlara mal olabiliyor ve birçoğuna da oyunlardan çok daha fazla miktarlar harcanıyor. Yani sebep kazançsa oyunda daha az koyup daha fazla alma durumu söz konusu, filmde ise tam tersi olduğu görüşündeyim. Hele ki Aral da PS4 oyunlarının fiyatlarını gördüğüm anda içim bir cız etti. 200 TL'ye varan o fiyatlar nedir? Hani işin belki draması olacak ama 200 TL'ye geçinen aileler var, yapmayın etmeyin ne yapıyor yapıyorsanız olun bu miktarlar çok çok fazla meblağlar.
Oyun satışları az fiyatlar bu yüzden yüksek diyorsanız bknz: Call of Duty her sene fiyatları daha da arttırıyor. Neyse efendim geçen sayıda Big Boss un yazacağını öğrenince ellerim boş duramadı, yazayım dedim bir şeyler. Sizlere hayatınız da başarılar ve iyi oyunlar dilerim bir sonraki Bölüm Sonun da görüşmek dileğiyle hoşçakalın.
Yasin Uçar
Biterken Çalıyordu : Crave - For KING & COUNTRY

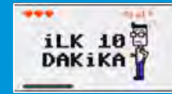




Youuu shall nooot paaaass!
"Ağabey,beni buraya diktiler, emme kimi geçirip kimi durduracağımı dimediler! Kurukafa da fena kesiyor zaten!

Merhaba Sevgili Yasin,
İnsanın "nereden geliyor, nereye gidiyorum"u yargılaması iyidir. Her akşam vurup kafayı yatan kaygusuz adamlarla bugünlere gelmedi bu dünya.
1- Programlama yapmak aynı zamanda bir metodoloji, bir düşünce yapısı gerektirir. Bu nedenle herhangi bir programlama dilini öğrenmemeni sana tavsiye edemem. C# daha çok web geliştirmeleri için kullanılan, Java muadili bir programlama dili ve doğru, eğer oyun sektöründe çalışmak istiyorsan C++ öğrenmen çok daha nokta atışı bir yatırım olacaktır. Ancak, C++ çok daha zor bir dil, eğer programlamaya yeni giriyorsan, hazır okulunda da C# öğretiliyorsa, fırsatı kaçırma. Dediğim gibi, programcılığın mantığını, ekranda tek bir rakam çıkartmak için kaç takla atılması gerektiğini, ama o rakamı ilk çıkarttığında alacağın hazzı yaşamış olursun.
Bilgisayar oyunu yapımı üstüne lisans programı hala yok bildiğim kadarıyla, yan program olarak Bahçeşehir Üniversitesi'nde İletişim Tasarımı bölümündeki BUG, ODTÜ'deki ATOM var. Yine ODTÜ'de Oyun Teknolojileri, Hacettepe'de Bilgisayar Animasyonu ve Oyun Teknolojileri lisansüstü programları var. Lisans düzeyindeki tek eğitim programı İzmir Ekonomi Üniv. Bilgisayar Mühendisliği bölümündeki Oyun Geliştirme opsiyon programı var. Bunları değerlendirecek yaşa gelene kadar yenileri de açılacaktır diye tahmin ediyorum.
2- Hazır lisede bir programlama dili öğreniyorken, kesinlikle ama KESİNLİKLE İngilizce öğrenmeni tavsiye ederim C++'dan önce. İngilizce öğrenmeden ilgilendiğin alanda belki ilerlersin, ama İngilizce biliyor olmana göre bu ilerleme çok daha yavaş olur. Çünkü en son kaynaklar, Youtube'daki eğitim videoları, bedava dokümanlar vs. %99 oranında İngilizce olacaktır. İngilizce'yi en iyi nereden öğreneceğine gelince... Çok basit bir soru olmasına rağmen, açıkçası kesin ve net bir cevap veremeyeceğim sana. Kadıköy Anadolu mezunu olduğum için İngilizce eğitimi damardan aldım. Ancak senin de bir avantajın var: Oyunları seviyorsun. Eğitim hayatım boyunca sınıf arkadaşlarım gıdım gıdım İngilizce erozyonuna uğrarken, benimki giderek gelişti. Bunun da tek bir sebebi vardı: İngilizce kitaplar okumam ve tabii ki oyunlar. Oyunları İngilizce >>

Videolarda Bu Ay



>> Oyungezer Online'da yayınlanan İlk 10 Dakika videolarımı seyretmiyorduysanız, kendime torpil geçeyim de tavsiye edeyim... Ne de olsa dergide tanıdıklarım var...
http://bit.ly/1hbmnNq



>> Turgut ile Berkan'ın çekişmesi dillere destan noktalara gelmeye başladı. Bakınız mutlaka.
http://bit.ly/1aktBa2



>> Oyun figürleri mi? Peh, bırakın şu oyuncakları. Men At War gerçek bir demirci ustası (blacksmith) ve oyun karakterlerinin kılıçlarını gerçek demirden dövüyor!
http://bit.ly/1bsOI20



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

olarak oynamaya çabala, bir elinde sözlükle.

Eğitim konusundan hala kurtulamadım değil mi? Eh, o zaman sana şöyle bir tavsiye vereyim: Hangi şehirde olduğunu bilmiyorum, ama üniversitelerin bünyelerinde açtığı İngilizce kursları genel olarak çok başarılı oluyor. Mesela, İstanbul'da Marmara Üniv. İngilizce kursları verdiğini hayal meyal hatırlıyor olabilirim. Edutime vs. gibi özel kurslar çok pahalıdır, senin gibi oyunlarla ilgili bir adamın o kadar para vermesine gerek yok. Belediyelerin de İngilizce kursları var sanıyorum, oradan alacağın temelle ve oyunları biraz da eğitim gözüyle oynayarak roket gibi bir hızla İngilizceni geliştirebilirsin!

3- Bu söylediğine yarı yarıya katılıyorum. Evet, gerçekten de oyun pahalı bir uğraş. Ancak, bu pahalı kısmı oyun dünyasının konsol tarafı sadece. Artık hem oynayabileceğin oyun türleri, hem bu oyunların oynanabileceği mecralar, hem de para kazanma yöntemleri sayılamayacak kadar arttı. Freemium olan, beş kuruş ödemeden oynayabileceğin şahane oyunları, Steam indirimlerine 1-2 dolara kadar inen oyunları gözardı edemezsin. Tabii ki değil asgari ücret, 2000-2500 TL maaş alan birisi için bile bir oyuna 200 TL vermek akıl karı değil. Ancak herkes PS4 sahibi olmak zorunda da değil. Oyun oynamak isteyene bolca ve kanun dışı, hak yenmeyen seçenek de mevcut.

Yalnız hatalı olduğun yer, bir oyunu sinema filmiyle karşılaştırmak. İkisinin arasındaki maliyeti karşılaştırırken, aynı türden ürün gibi değerlendirmişsin, ama değiller. Bir film üretildikten sonra bir sinema salonunda gösterime girdiğinde her seansta 50 ila 250 kişiye ulaşırken, bir oyun üretilip paketlendikten sonra (mantıki olarak) maksimum üç-dört kişi tarafından faydalanır. Yani, üretim maliyetleri yakın olsa da (gişesi çok yüksek sinema filmleri ve AAA oyunlar için konuşuyorum), tüketicisine ulaşma oranları ve haliyle maliyetleri çok farklı. Bu yüzden karşılaştırmanda hata var Yasin.

İnşallah kafa karışıklığına hoş bir çözüm getirebilmişimdir. Haydi, kal sağlıcakla.

ETİĞ SENİN KEMİĞİ BENİM

OGZ Online'daki videoyu beğenmeyip, aboneliğini iptal ettireceğini söyleyen kişileri haklı bulabilmemiz için gereken dergi teknolojisi, buna benzer olmalı! Dergide video izlenebilmeli, yarı elektronik olmalı yani!

"Yarı elektronik basılı yayın teknolojisi ile üretilen OGZ'den bir sayfa"
yada "Basılı yayın & e-dergi Melezi" adlı çalışmam!
Semih ETİĞ

SAYFA BULUNAMADI

- Derginin bu sayfasını yırtmadığınızdan emin olun.
- Derginin tüm hakları saklıdır. Bu sayfa, derginin haklarının yazdığı bir sayfa olabilir.

Deneyebilecekleriniz:

- Sayfayı çevirip tekrar açın.
- Garanti belgemiz yok ama "OGZ deriz, dergi demeyiz." diyen inatçı goyunlardansanız, yeni bir dergi isteyebilirsiniz.

Kayıp Diyarlar: Umut

N'ABER OGZ? SİNAN N'ABER?

Ben sizi gizemli bi iş için rahatsız etmiştim de...

Dün gece çok garip bir rüya gördüm. iPad'de Heroes of Dragon Age oynuyordum, sonra Serpil yanıma gelip dedi ki "Aaa, ben de oynuyorum bunu? Hatta ver bak, bir de özel numara göstereyim sana."

Hiç şüphelenmeden dediğini yaptım. iPad'i aldığı gibi tek eliyle iskambil kağıdı bükercesine eğip kırdı! Bak, o minnak hatun, tek eliyle kırdı diyorum!

Ama sonra çok üzüldü yaptığına. Pişmanlığını yüzünden okudum. Tuğbek'i çağırdı. Tuğbek rahat. "Abi sıkıntı yok, değişirler onu. Tabi Apple'dan claim'e cevap gelmesi rahat bi 2 ayı bulur."

Ben hepten dehşete kapıldım. O kadar oyun vardı içinde, bi dolu emek vermişim, bi gece bakmasam ertesi gün kıçımda pire varmış gibi huylu geziyorum, adam 2 aydan bahsediyor!

"N'apıcam ben şimdi?" diye boynumu büktüm.

Tuğbek, "Bulursun canım yapacak birşeyler" dedi. Sonra hin hin sırıtıp "Biraz yazı falan yazabilirsin mesela" diye ekledi.

Serpil kocaman, beklenti dolu gözlerle baktı bana.

Rüyanın geri kalanını kağıt kalem aramakla geçirdim.

Tedirginim.

Bir adet tabir rica ediyorum sizden.

Sevgiler,

U.

Sevgili kaçak U. Aylardır evime gelecek olan U.! Yazı yazamayacak kadar yoğun ve yorgun olan U.!! Umut olan U.!!!!

Rüyanızın tabiri şudur: Mektup kisvesi altında farkında olmadan dergiye yazı yazacaksınız, bu yazı da mevzubahis derginin yeni sayısında yer alacak. Böyle mektuplar halinde sizden üç yıl zarfında bir sayfa yazı alıp telif vermekten yırtabilir insanlar, lütfen kendinizi kullandırmayın!

Sevgiler,

Sosis

SELAM OYUNGEZER! MERHABA SİNAN ABİM!

>> Daha goyuncuk dünyaya gözünü açmadığı zamanlardan beri sizi izliyor, sizi seviyorum. Hatta 'Sinan Abi'nin yazılarıyla büyüdüm' desem yeridir, çünkü onu ilk okumaya başladığımda çocuktum, şimdiyse 19 ya-

"ÜRETİM MALİYETLERİ YAKIN OLSA DA, TÜKETİCİSİNE ULAŞMA ORANLARI VE HALİYLE MALİYETLERİ ÇOK FARKLI. BU YÜZDEN KARŞILAŞTIRMANDA HATA VAR YASİN."

Bi Şey Sorucam

"PS4 ün 'CPU ve GPU'da AMD kullanması PS4' ün bitişidir" gibi yazılar görüyorum. Bu koca şirket akılsız mı da kendini bitirecek? Test yapmadan mı ürünü piyasaya sürecek? Bu konuda ki görüşleriniz nelerdir?
Yusuf GÜRLER

Ortamlarda bir AMD düşmanlığıdır gidiyor ama hiç "AMD makinaların yüzde bilmemkaçı patladı" diye bir haber gördünüz mü şimdiye kadar? Anlamsız.





şında, yazılım mühendisliği okuyan bir gencim :)
Bu kıymetli sayfalarda daha fazla yer işgal etmemek için hemen sorularıma geçiyorum:
1- Abi okulda opsiyon programı olarak bilgisayar oyunlarını almayı düşünüyorum. Peki hangi alana yoğunlaşmam lazım? Sence gelecek hangi oyun türlerinde?
2- Sen gelecekte (atıyorum bundan 10 sene sonra) kendini nerede görüyorsun?
3- Göktuğ Abi'nin yaptığı gibi okur buluşmaları düzenlemeyi düşünür müsün? Ya da dergide yazan adrese gelsem seni orada bulabilir miyim?
4- Dergi ortamını merak ediyorum. Oyungezer kadrosu olarak aranızdaki ilişkiler ne kadar profesyonel? Yani paylaşımınız ofisle mi sınırlı yoksa dışarıda da görüşüyor musunuz?
5- Derginin 2013'teki ortalama satışları kaç adet civarında? Sakıncası yoksa paylaşır mısın? Gelecekte ağırlığınızı daha fazla online'a kaydırmayı düşünür müsünüz?
6- Abi bir de zahmet vereceğim sana ama kaynak elinin altındadır diye soruyorum. Umut Abi'nin iki yazısı vardı, birisi yağmurlu bir günde trafikle ilgili, diğeri de hayatı oyun olarak anlatan bir yazı. Arıyorum bulamıyorum sinir oldum, hangi sayıdaydılar?
Benden size kocaman sevgiler, saygılar!
Serhan SARI

Merhaba Serhan. Böyle diyerek bana yaşımı hatırlattığın için sana çok teşekkür ederim :) Hemen cevaplarına girişiyorum ben de, sağlı sollu.

1- Hımz... Yukarıda Yasin'in mektubuna verdiğim cevap senin için de geçerli, bilemiyorum. "Bilgisayar oyunlarına yoğunlaşmak" çok geniş bir kavram. Oyun sektörünün neresinde olmak istiyorsun? Genel olarak bu soru geldiğinde cevap "oyun yapmak" olduğundan, sana da "O zaman kod ve grafik alanlarından hangisine yeteneğin ve imkanın varsa (tercihen ikisi

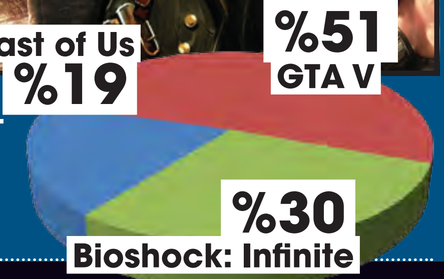
>>



Anket



>> @OYUNGEZER: 2013 YILINDA SÜPER OYUNLAR VARDI. PEKİ EN İYİSİ SİZCE HANGİSİ? #OYUNGEZER



>> @OYUNGEZER: YENİ YILDA OYUN DÜNYASINDAN EN ÇOK BEKLEDİĞİNİZ ŞEY NEDİR? #OYUNGEZER

Gökay Gürcan: Oyungezer'in ayın 18'inde çıkmaması.

Umut Gümrükçü: Torrent in kaldırılması herkesin Steam'e yönelmesi

Ogulcan Özgüder: Parayı bulmak zaten gerisi full oyun

Onur İnankur: Half-Life 3 ve The Witcher 3 oyunları çıksın. Hem de bedava çıksın

>> @OYUNGEZER: BİR AKŞAM EVE DÖNERKEN KÖŞEYİ DÖNÜYORSUNUZ VE BİR OYUN KAHRAMANI KARŞINIZA ÇIKIYOR... KİM ÇIKIYOR VE NE DİYORSUNUZ?

01 Kratos ve arkama bakmadan kaçıyorum :-) - @Kraven1905

02 GTA Vice City'den Tommy Vercetti çıkıyor ve yüzünün orttasına çakıyorum yumruğu.. O helikopterli bina patlatma bölümüne kızıyorum. - @WolkanM

03 Ezio auditoare çıkıyor. Templarlar fink atıyor çak tırma panpa diyorum. - @aykmania

04 Manny Calavera çıkıyor; 'hazır değilim' diyorum. -@erorkut

05 Old Snake - "neden saçların beyazlamış arkadaş? Sana da benim gibi çektiren mi var?" -@2m3cm

>> @OYUNGEZER: GÖYNÜNDEN GEÇEN ALTERNATİF YILIN OYUNU NEDİR? (BASKIYA 5 DAKİKA SORUSU)

Bana sorulur mu? Tabii ki Persona 4! Golden olan! **@ömerakdağ**

Hikâyesi sonlara doğ ru çiçek gibi açılan Gone Home **@sarpkürkçü**

Rayman'i aldattığımı düşün sem de, göynümün prensi Puppetteer'dır. **@pozanerten**







Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



birden) ona yoğunlaş" demek düşüyor bana.

2- Bilmem... O kadar uzun süreyi planlayamayacak kadar garip şeyler olan bir ülkede yaşıyor ve inanılmaz hızlı gelişen bir sektörde çalışıyorum. Bu ikisinin kesişim kümesinde 10 sene sonrasını Nostradamus bile göremez.

3- Düşünüyorum... Da zamansızlıktan yapamıyorum. Dergiye gelirsen muhtemelen beni bulursun, ama gelmeden önce ara ki burada olduğumdan emin ol.

4- Herkes ofisten çıkınca bir şeyler yapıyor, ama beni davet etmiyorlar :(Patron olunca çok değiştiler canım!

5- Dergi ve online'ı birbirinden ayıralı çok oldu. Açıkçası 2004-2008 arasında "online'a abanmayalım aman, dergiyi yemesin" korkusu çoktu, 2008-2011 arasında ise basılı yayın alışkanlıklarımızı üstümüzden atmakla geçti. Şu anda ise siteyi ayrı bir mecra olarak görüp dergide yapamayacağımız atraksiyonları gerçekleştiriyoruz (bkz. benim İlk 10 Dakika videoları)

Mobil ve online'ın da artık dünyayı ele geçirmesiyle matbu yayıncılıkta bir düşüş var, Oyungezer de bundan etkileniyor elbette. Satışlarımız düşmese bile dergi satan bayiler işi bırakıp başka şeylerle uğraşmaya başlıyor, çoğu derginin satışı 2007'den beri her yıl %20 ila %40 arasında azalıyor, bu da matbaa fiyatlarından dağıtıma kadar bir derginin size ulaşması için gereken her alanını etkiliyor. Yani sektörün tamamında bir tatsızlık var maalesef. Dergi çıkarmak en büyük tutkumuz ama en büyük korkumuz da aynı zamanda şu: Oyungezer giderek büyüse bile, matbaalar iş yapamaz, dağıtım kanalları çalışamaz hale gelirse ne olacak? Mobil dergiler desen, o taraf Türkiye'de tam anlamıyla bir tırtlama içinde (satılanların en babası ayda 200 adet ancak satıyor). Biz şimdilik sağlamız Allah'a çok şükür, ama üstünde durduğumuz platform sağlam değil ne yazık ki.

6- Umut'u bir bulsam döve döve yazı yazdıracam da, işte, tembelim evine gidemiyorum :) Yağmurlu bir günle ilgili olan yazısını hatırlayamadım, ama hayatı bir oyun gibi oynama makalesi OGZ Online'da yayınlanmıştı.

Kocaman sevimlilikler benden de sana (niye ki?)

BİŞEY SORUCAM



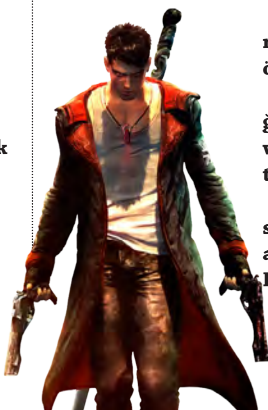
Sinan abi sence Ghosts 2 çıkar mı? çıkarsa görüntü kalitesi nasıl olur yoksa 1. oyun gibi vasat mı olur?
Bora ARSLAN

%99 vasat ötesi olur, şu saatten sonra Activision+Infinity Ward birlikteliğinden beni tatmin edecek bir Call of Duty çıkabileceğini sanmıyorum. Tek avuntum, yeni Ghosts oyununa 2 yıl olması. İnşallah da toptan iptal ederler, ki oyun iyi satsaydı bugüne dek bas bas bağırırlardı nasıl da rakiplerini ezip geçtiklerini. Demek ki beklentilerini karşılamamış.



Selam(ün Aleyküm) OGZ ! Bana sistem önerisi yapabilir misiniz?
Onuralp ELTE

Elbette: 4-4-2



> ÇOK ESKİLERDEN GELDİN, VURDUN GEÇTİN BE MERT! CHEAT CODE'U OLAN OYUN MU KALDI ORTALIKTA? ONLARI "TIME-SAVER DLC" DİYE KAKALIYORLAR BİZE.

FIŞKİYE GİBİ DERGİ

Selamlar OGZ ekibiii. Öncelikle benimle beraber bir yıl daha geçirdiğiniz için çok teşekkür ediyorum. Derginin yeni içeriği hakkında konuşmayacağım bile. Okunma süresini ikiye katlamış, her yerden bir şeyler fışkırıyor, "ulan bunu da okuyayım da sonra çıkarım" diye diye sınıfta kalacağım :D Neyse sorularıma geçeyim (aslında bu sorular için seni beklemiştim Sinan abi).

1- Abi şimdi ben yurtdışına çıkacağım. Hollanda'ya gideceğim, hatta şu an oralarda bile olabilirim. PS4 istiyorum ve sanırım oradaki fiyatları çok daha düşük buradaki fiyatlardan. Sorum şu olacak: PS4'ü buraya getirirken herhangi bir işlemden geçirmem gerekiyor mu? Yani ekstra bir ücret, vergi vb. şeyler oluyor mu?

2- Seni heyecanlandıran exclusive oyunlar hangileri? Bu Xbox ve PS için geçerli. Sence hangisinin exclusive oyunları daha keyifli olacak?

3- Abi eskiden böyle oyun hileleri bölümü falan oluyordu. Neden artık yapmıyorsunuz o bölümü?:)

Şimdiden teşekkürler Sinan Abi. OGZ dergileri için bi kutu aldığımı ve onları düzenli şekilde sıraladığımı biliyor musun?:D Görüşmek üzere, hoşçakalın.

Mert GÖKHAN

Merhabalar Mert. Derginin altına leğen tut, boşa akmasın, malum önümüz yaz (ne?!)

1- Memlekete girerken gümrüğe takılırsan, bir miktar gümrük vergisi ödersin. Eğer... gümrüğe... takılırsan...

2- Her ikisinden de birer oyun seçecek olursam: Xbox One'da Quantum Break, Playstation 4'te de Infamous Second Son'ı büyük bir merakla bekliyorum. İkincisi düz bir aksiyon oyunu olsa da, o grafikler nedir abicim öyle?! İnsan olun biraz lan!

3- Obaaa, çok eskilerden geldin, vurdun geçtin be Mert! Hilesi, cheat code'u falan olan oyun mu kaldı ortalıkta? Olanları da "Time-Saver DLC" diye parası mukabili kakalıyorlar bize.

Rica ederim. Demek kutu aldın OGZ'ler için? Bense tüm dergilerimi üst üste diziyorum evde dolabın kenarına. Yakında üstüme devrilmek suretiyle beni imha edecekler. "Yaptığı işin altında kalmak" tanımına yeni bir anlam katacam!

1TL'ye Reklâm!

Medyaya reklâm çıkmak ucuz bir şey değil, biliyoruz. Ama sizin Oyungezer'iniz var! Sadece okurlarımıza özel olarak 1TL'ye sattığımız bu ilan sayfasından faydalanın. Neyin reklâmını yapmak istiyorsanız A4 ebatında hazırlayın, yollayın, beğenirsek yayınlayalım, faturanızı kesip yollayalım.



Gelecek Ayın Postacısı

Onu özlediğinizi biliyoruz. Onu istediğinizi biliyoruz. Oyungezer'in kıdemli mektup cevaplayıcısı Eren the Magnifico, Şubat sayımızda sazı alıyor yine eline... Bıraksana oğlum o sazı, kim cevaplayacak bu kadar mektubu!

Sinema Sahnesi

"Hayatı Sahneler Oluşturur,

Sahneleri de Bizler..."



www.sinemasahnesi.com



Kör Saatçi

Faruk Furkan Akıncı
faruk@oyungezer.com.tr

Yönetici

Dünya üzerindeki son gerçek demokrasi Eski Yunan'da yaşandı denir. Doğrudur da... İskender'e kadar tek sancak altında toplanmak, ordu kurup oraya buraya dalmak gibi işlerle pek uğraşmayan, özellikle Anadolu'nun Ege kıyılarında (İonia) doğayla pek boğuşmadan düşünce dünyasını zenginleştiren Yunan mahalleleri (Polis), kendi halkına danışmadan tek adım atmayan yöneticiler tarafından idare ediliyordu. Zaten yönetim işleriyle uğraşanların para kazanması ya da bir şekilde menfaat elde etmesi imkânsızdı. Yöneticilik, gönüllülük esasına göre yapılır ve bütçeler son kuruşuna kadar halk meclisleri tarafından denetlenirdi. Kanımca demokrasinin olabilecek en iyi biçimini uygulamış olan bu insanların, bir yöneticinin nasıl olması gerektiğine dair hiç de fena olmayan fikirleri vardı. Peki, ne oldu da yönetici, idareci, siyasetçi ya da politikacı denen zümre, insanlığın olabilecek en kötü örnekleri haline geldi. Ne tip bir hırs, halkın kendi üretiminin, kendi parasının üzerinden hırsızlık yapabilecek kadar alçalabilir hale getirdi bu insanları?

Yönetim işlerine hırslar musallat olduğu takdirde, o yöneticiden adalet ve eşitlik beklemek mümkün değildir.

Platon'un devlet anlayışında üç temel sınıf vardır: İşçiler, Bekçiler ve Yöneticiler. Tüm bu sınıfların göstermesi gereken sorumluluk ve erdemler bulunur. Bu erdemler her sınıf için ayrıdır. Örneğin üreten sınıf kanaatkâr, bekçi sınıfı cesur olmalıdır. Tüm bunlara ek olarak yönetici sınıfı aklı, bilgiyi ve adaleti temel almalıdır. Bu nedenle mülkiyet ve evlenme hakları ellerinden alınmıştır. Çok basit öyle değil mi? Yönetim işlerine hırslar musallat olduğu takdirde, o yöneticiden adalet ve eşitlik beklemek mümkün değildir. Platon'a göre yöneticiler çok genç yaşlardan itibaren eğitilmeye başlanmalıdır. Yetiştirilme sırasında iyi huylu, yumuşak başlı ve erdemli olmalarını sağlayacak ortam hazırlanmalıdır. Tüm bunların yanında aritmetik ve geometri gibi temel disiplinler hakkında da eğitim almalılardır.



Yetenekleri daha fazlasına izin verenler devam etmeli ancak diğerleri, üretici ve bekçi olmak için yönlendirilmelidir.

Yöneticilik çok özel yetenekler ve üstün erdemler gerektirir. Bu nedenle yönetici olabilecek adaylar son derece az sayıdadır ve eğitim yolları uzun ve zorludur. Bu az sayıda adayın eğitimleri elli yaşlarına kadar devam etmelidir. Bu uzun süre zarfında kamunun içinde ve devlet içinde çeşitli görevler almalıdırlar. Bu görevlerin tek karşılığıysa deneyim kazanma ve başkasına iyilik yapma hissi olmalıdır. Ve nihayetinde elli yaşının ardından felsefe eğitimi alan kişiler yönetici olabilirler. Platon bu sistemi şöyle taçlandırır: "Yönetici filozof, filozof yönetici olmalıdır."

Şimdilerde erdemli olanı değil yönetici, çaycı bile yapmıyorlar. Bırakın yöneticileri, herkes adalet sadece kendisi için tecelli etsin istiyor. Başkasının emeğinin üzerine oturan, çalan çırpan baş tacı ediliyor. Halkın alın terini, mülkiyetin temeli olan adaleti temsil eden hukukun kolluk güçleri toplumun varlığını koruyamıyor. En temelinde, görevi "organize etmek" olan devlet, daha kendisi organize olamıyor çünkü gerekli yerlere hak edenler gelmiyor. Sonucunda ne yasama adam gibi çalışıyor, ne de yürütme. Adı "Halk Meclisi" olan parlamento da kocaman bir rant pazarı haline geliyor. Üretim yok, fikre saygı yok, farklılıkları kucaklamak yok ama onun yerine bolca göz boyama, hamaset ve insanların güzel hislerinden faydalanmak var.

Umuyorum ki günün birinde gerçekten herkesin temsil edildiği bir parlamento yapısı olacak. Adalet herkes için aynı şartlarda tecelli edecek ve benzin pompası sıkan vatandaş da, bakan da aynı hastanede, aynı şartlarda tedavi olabilecek. Medeniyetin en güzel göstergesidir zira...

Had Safhada



Sinan Akkol

sinan@oyungezer.com.tr

Gece

Hayatımda yıldızları en detaylı ve net gördüğüm geceydi 17 Ağustos... Depremin hemen ardından kafamı kaldırdığımda karşılaştığım o görüntü, neredeyse o korkunç sarsıntının şokunu bastıran bir güzelliği gözler önüne seriyordu. Bilimkurgu filmlerinde uzaya bakıp bulutsuları, nebulaları görürsünüz ya hani, ona yakın bir görüntüydü bu... İnanılmazdı. O geceye hakim olan karanlıktı bunu sağlayan.

İçinde yaşadığımız "şehir" denilen insan öbeklerinin karanlığa hakim olmanın yolunu bulduğu 1860'dan beri, bu güzelliği hayatı boyunca görmeyen insanların sayısı giderek artıyor. Ne büyük bir kayıp... İçinde yaşadığımız bu varoluşun ardındaki gerçeği sorgulayışım benim için böyle bir gecede gökyüzüne bakmakla başlamıştı. Oysa ki artık bunu tecrübe etmemizi engelleyen, bitmeyen bir aydınlık denizi içinde yaşıyoruz. Bundan çok mutlu görünüyoruz, ama derinde bir yerlerde, bir şeylerin yanlış gittiğini hissediyoruz.

Geceye ve karanlık saatlerine karşı bir ilgim var. Her şeyin ve herkesin ve her türlü gereksiz bilginin giderek artan bir hızla hayatımıza ve zihnimize ve ruhumuza doluşup yer bulmaya çabaladığı, ama aslına bizi de kendilerini de nefessiz bıraktığı bir yüzyılda, gecenin verdiği huzuru seviyorum.

Dünyanın elektrik ve neon ışıklarıyla dolduğunu ve artık karanlığı fethettiğimizi düşünüyoruz. Ama bu aslında kendimize ait dünyamızın ne kadar küçük olduğunu gösteriyor. Birbirini itekleyen elektronlara güvenip karanlıktan kurtulduğumuzu düşünsek de, aydınlık dünyamızın eriştiği noktada gece daima bekliyor. Aydınlıktan ibaret şehirlerimiz karanlık denizinde birer ada sadece. Galaksinin bir köşesinde savrulan minik gezegenimiz sonsuz bir karanlıkta bir nokta sadece. Bunda ne korkulacak bir yan var, ne de sevinecek. Karanlık ve gece sadece "var"lar.

İkinci Endüstri Çağı'na kadar insanların çoğunun gecede iki kere uyuduğunu biliyor muydunuz? Ben bilmiyordum ve öğrendiğimde çok şaşırdım, niyeyse... E ama karanlığın saat 6'da çöktüğünü düşünün, o zamanlarda da insanlar gece 12'lere kadar oturuyor mu sanıyorduk düzinelerce mum yakarak? Gece yarısı uyanan insanların da yapacak işleri olmadığından her gecenin bir kısmını ibadet ederek, ailesiyle ilgilenerek veya "aileyi genişleterek" geçirdikleri, sonra da sabahın ilk ışıklarına kadar yeniden uyudukları doğal bir döngüydü bu. Gecenin huzurlu saatlerini yalnız başına değerlendirenlerin çoğunlukta olduğu bu zamanlarda bilge insanların nüfusa oranının, geceleri horuldayarak geçiren milyarların yaşadığı bizim zamanlara göre çok daha fazla olmasına şaşmamak gerek.

Sonra ite kaka hayatımızdan çıkarttık geceyi. Önce gaz lambalarımızla, sonra elektrikle, sonra da nükleer enerjimizle. Oh be! Günlerin saatleri daha genişti artık, daha fazla yaşıyorduk, öyle değil mi? Değil mi?

Kendimizle yüzleşebileceğimiz ve kendimizi geliştirebileceğimiz o saatleri Facebook'ta antin kuntin insanların neler zırvaladığını okumak için mi geçirmeye başladık ya milyarlarca insan... Ve buna gelişmişlik diyoruz, pamuk ipliğine bağlı dengeler ve teknolojiler yumağındaki en ufak bir kopma, tekrar karanlığı bizi sarıp sarmalaması için davet eder. Hiç de gocunmaz neden iki yüz yıldır beni itiyorsunuz diye, sakince gelip girer kapıdan eski dost gece.

Her şeyin ve herkesin ve her türlü gereksiz bilginin giderek artan bir hızla hayatımıza ve zihnimize ve ruhumuza doluşup yer bulmaya çabaladığı, ama aslına bizi de kendilerini de nefessiz bıraktığı bir yüzyılda, gecenin verdiği huzuru seviyorum.



PORTAL

Bu ay skandal sayımız daha az, etkinliğimiz daha bol. Bir de VGX sağ olsun, oyun sayısı da arttı. Biz ne yaptık? Dilimizi (tabii ki) tutmadık.

gog.com GOODOLDGAMES

Oynayamadığın Oyunu İade Etme Devri

Oyuncu dostu **GOG.com**, yine güzel bir işe imza attı. Artık oyunları aldığınızda sistem gereksinimleri tutsa bile oynayamıyorsanız, üstüne teknik destek de çare olmuyorsa 30 gün içinde iade hakkı veriyor site. Bunun yanında 14 güne kadar, yanlışlıkla alınan (ve indirilmemiş olan) oyunları da iade edebiliyorsunuz.

Bildiğiniz üzere GOG zaten **DRM**'siz satış yapıyor, 14 günlük iade seçeneğinde indirmeme şartı bu nedenle var. PC oyunculuğunun bu tür desteklere ihtiyacı var zaten. Bazı sorunlar çözülemiyor çünkü.



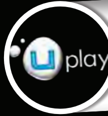
Gree Man Gaming İade imkânı var gibi ama biraz palavra. Şöyle ki, oyun alındıktan itibaren yedi gün içinde, aktive edilmemiş ya da indirilmemiş, mail'le herhangi bir kodu yollanmamış olmalı. Yani Steam, UPlay, Origin oyunlarının iadesini almıyorlar.



Origin *The Great Game Guarantee* sistemi var. Bununla oyunun çıkış tarihinden itibaren bir hafta içinde, oyunu açtıktan 24 saat sonrasına kadar iade etme şansınız var. O hafta sınırından sonra ilk iki saatte de kapatsanız, şansınız bitiyor.



Steam Herhangi bir iade seçeneği yok. Steam'le iletişimde haklı-haksız tartışmasına girmeniz bile yersiz. Zira onlar her zaman haklı.



UPlay Dijital ürünlerde herhangi bir iade imkânı sunulmuyor. Aynı Steam gibi.

Oyunları Amerikan Ajanları Bastı!

NSA'in ABD'de önüne geleni dinleyip tüm hak ve hukuku ezip geçmesinin ardından yeni bir gelişme yaşandı. Meğersek, 2008 yılından beri *World of Warcraft*, *Second Life* ve Xbox Live'da ajanlar fink atıyormuş. Çünkü Amerika'nın koca kulakları DVO'lardaki sesli/yazılı iletişim araçlarını başka türlü takip edemiyormuş. Bu zaaf pek çok terör faaliyetine zemin oluşturabilirmiş.

Diğer bir sebep de power leveling ve oyun içi para satışının terörist hücrelerinin finans kaynağı olarak görülmesi. Yani bizim bisiklet parası biriktirdiğini sandığımız Çinli çocuklar, meğer silaha yatırım yapıyormuş.

NEREDEN ÇIKTI?

Edward Snowden adlı eski bir **CIA** ve **NSA** çalışanı, 200.000 adet gizli dosyayı basına sızdırdı. Belgeler dinleme skandallarıyla doluydu. Konu Alman Başbakanı Merkel'den **9GAG**'deki meme'cilere kadar herkesi ilgilendiriyordu... İşte DVO'lardaki ajanların varlığı da yine bu belgelerden çıktı.

Snowden bürokrasi katında ne kadar büyük bir karın ağrısı ise halkın çoğunluğu tarafından o kadar büyük bir kahraman olarak nitelendiriliyor. Çünkü yıllardır şehir efsanesi gibi anılan Big Brother'ın aslında zannettiğimizden bile büyük bir birader olduğu Snowden'in sızdırdığı belgelerle ortaya çıktı. Şimdi o WhatsApp'lı cihazlarınızı yavaşça kenara koyup camdan dışarı bakın bakayım. Evet, böylesi daha güvenli ve güzel.

STEAM DEV DAYS

BASINDA KONUŞULAN BASINSIZ ETKİNLİK

Daha önce **Oyungezer Online**'da haberini yapıp bahsettiğimiz bir etkinlik var ocak ayında. Bir süredir oyun dünyasının asi çocuğu kadrosunu sahiplenen **Gabe Newell**, ağır makineli tüfeğini bırakıp oyun yapımcılarını ve yayıncıları bir çatı altında buluşturmanın peşinde.

15-16 Ocak 2014 tarihlerinde Valve'ın evi sayılan Seattle'da yapılacak olan ***Steam Dev Days***, işte böyle bir etkinlik. Ama burada bir noktayı gözden kaçırmamak lazım: *Steam Dev Days*, basına tümüyle kapalı bir etkinlik.

NASIL YANİ?

Hayır, ajan filmleri tadında kapalı değil. Yani girişte üstünüz delicesine aranmıyor, etrafta EMP cihazları yok, güvenlik cep telefonunu pleksiglass kutulara toplamıyor... ya da ben böyle tahmin ediyorum. Ama **Valve**, bu etkinlikle basının parıltılı ışıkları altında söylenemeyen sözleri söyletmenin, yapımcılar ve yayıncıların ağzından sonrasında sırtlarında döner tekme gibi patlamayacak laflar almanın peşinde.

ÖZEL ÜRÜNLER?

Böyle bir toplantının akla getirdiği ilk ihtimal, basından önce '*exclusive*' anlaşmaları yapmak ve sonra ilerleyen günlerde bir bir bomba patlatmak. Ama kazın ayağı öyle gözükmüyor. **Kotaku**, etkinliğin halkla ilişkiler departmanından birkaç cevap koparabilmiş tek yer. Ellerindeki cevaplara göre Valve'ın yapmak istediği gerçekten de yukarıda bahsettiğim o baskıyı, stresi ortadan kaldırmak.

Çünkü etkinlik **Steam Machine** prototiplerine, **Steam Controller**'a ve en önemlisi **SteamOS** ile birlikte tüm ekosisteme ev sahipliği yapacak. Firmanın süslü cümleler olmaksızın, ekosistemlerine dair geri dönüş almayı istemesi bu etkinliğin temelinde. Çünkü aynı konuda bolca eleştiri geldiğinde, değişimi ne kadar büyüp çapta olursa olsun girişeceklermiş.

Gerçi, Gabe Newell en son **LinuxCon**'da da Linux'u oyunculuğun geleceği olarak tanımladı tekrar. Bu etkinlik; büyük firmaların Linux'a karşı önyargılarını kırmak, oyun yapımcılarının taleplerini aktarmak ve bir anlamda Steam ekosistemini oyunlar için daha cazip hale getirmek için de biçilmiş kaftan. Valve o kadar da sütten çıkmış ak kaşık değil. Olmasını bekleyen de yok, kâr amacı güden bir firmadan bahsediyoruz nihayetinde.

PEKİ KARANLIKTA MI KALACAĞIZ?

Hayır. Etkinliğin daha nesnel olarak değerlendirilen oturumları kayıt altına alınacak ve daha sonra bir dereceye kadar paylaşılacakmış. Tabii etkinliğin katılımcıları kayıtlara basına sunulandan çok daha geniş bir yelpazede ulaşabilecekler.

Gelelim daha "özel" olan görüşmelere. Bu görüşmelerin herhangi bir kaydı tutulmayacak. Katılımcıların cep telefonlarını çıkarmamalarını nasıl sağlarlar bu konuda hâlâ şüpheciyim ben. Ama burada amaç Valve'ın deyimiyle ifade özgürlüğünü engellememek.

BASIN BU KADAR MI KÖTÜ?

Bu etkinliğin özellikleri bir yana, birkaç kelime de basına dair etmek gerekli diye düşünüyorum. Steam Dev Days kapılarını kapatıyor, bunun için de kendince sebepleri var. Ama basının kitleleri yönlendirmesinden sıkıldıkları aşikâr.

Parmak bastığım bu nokta, başka bir "özgür basın" tartışmasını doğurmak için değil, aksine "*söz uçar yazı kalır*" düşüncesinin insanları fazlaca terletmesini tartışmak için. En azından Valve, Steam ekosistemine dair verimli geri dönüşünü almak için basının manipulasyonu olmamasını tercih ediyor. Bunda haksızlar mı, basından birisi olarak hâlâ düşünmekteyim. **-Sarp**



BEN DE İSTİYORUM!

Eğer bugüne kadar davet almadıysanız, *Steam Dev Days* size kapılarını kapatıyor bir anlamda. 95 dolarlık ücreti ve buradan ABD'ye uçuş ıstırabını bir kenara bırakırsak, etkinliğe katılabilmek için mail ile aldığınız kodu siteye girmeniz gerekiyor. Açın bakalım mail kutunuzu... Evet, yok orada bir şey. Şimdi kapatın kutuyu. Hatta bilgisayarı da kapatın, havalar soğuk ama bir dışarıya çıkın, rüzgar çarpsın yüzünüze. Fena mı işte...

KİMLER VAR KİMLER...

Ben bu yazıyı hazırlarken daha konuşmacıların isimleri ya da hangi aralarda panellerin yapılacağı belli değildi. Ama etkinlikte boy gösterecek firmalara dair az çok fikrimiz var. AMD, Intel, Nvidia, Oculus ve Unity kendi oturumlarını yürütecek. Bu firmalardan konu başlıklarına dair tahminler yürütebilirsiniz tabii.

Şimdi de Filmlerden Oyunlara Geçiş

Geçen aylarda oyun filmlerinin kötü sonuçlarından bahsetmiştim, bu ay o lafımın tersinin de geçerli olduğunu belirtmem gerekecek. Zira *Being John Malkovich*'in yönetmeni **Spike Jonze** ve yapımcı **Megan Ellison** (*Zero Dark Thirty*) oyun dünyasına geçme niyetindeymiş. Etkileşimli eğlenceye kafayı takan ikili, Hollywood'da bu meraka kapılan ilk kişiler değil elbet...



J.J. Abrams: Şu anda **Valve** ile yeni bir oyun üstünde çalışıyor. Ne olabileceği hakkında çıt çıkmıyor tabii.



Steven Spielberg: 1996'dan beri oyun dünyasıyla içli dışlı. Şu anda da *Halo* dizisi ile uğraşıyor.

Star Citizen Abarttıkça Abartıyor Artık

Chris Roberts'ın uzay simülasyonu *Star Citizen* Kickstarter üzerinden paraları toplamaya devam ediyor ama bu kadarla kalmıyor. Roberts'ın söylediği, aynı zamanda ekipte de büyümeye gittikleri. Ben bu yazıyı yazarken 35 milyon dolara ulaşan *Star Citizen*'ın kadrosuna yeni eklemeler için insan alındığı gibi eski takımlar da büyütülüyormuş. Roberts, hâlâ 2015 hedefini tutturmanın, 2014 sonundaysa alpha'yı çıkartmanın peşinde. 2014 E3'te bakalım ne halde olacaklar?

Oculus Rift'in Tüketici Versiyonu Geliyor

Sonunda oldu. Oculus Rift'in "tüketici modeli"ni yapmak için gerekli 75 milyon dolar toparlandı. Bunun sonucunda artık seri üretim başlayacak ve bu sermaye, cicili bicili Oculus Rift'leri sunacak bize.

Ayrıca belirtmek lazım, konsol kullanıcıları bu teknolojiye pek heves etmesin. Çünkü ürünün mucidi **Palmer Luckey**, yerinde sayan ve gelişime açık olmayan platformlarla ilgilenmediklerini, iki konsolun da 60fps'de 3D görüntüyü ilerleyen zamanlarda veremeyeceklerini, PC'nin şimdilik tek platform olduğunu söyledi. Geçmiş olsun.

Notch'un İbretlik Anıları

Minecraft dünyadaki en büyük oyunlardan birisi. Markus '**Notch**' Persson da onun yapımcısı. Daha önce duymuşsunuzdur, kendisi bir zaman önce Valve ile çalışmanın eşiğinden dönmüştü. Evet, bu adam Valve'a *"Hayır"* dedi. Ama şu an konumuz bu değil; içinde bunun da olduğu keskin kariyer kararlarıyla dolu bir kitap. İsmiyle bizi devre dışı bırakarak her şeyi açıklayan *Minecraft: The Unlikely Tale of Markus 'Notch' Persson and the Game that Changed Everything (Minecraft: Markus 'Notch' Persson'ın Sıradışı Hikâyesi ve Her Şeyi Değiştiren Oyun)* adlı kitap İsveçli bir ekip tarafından hazırlanıyordu ama İngilizcesi de artık raflarda. Belli ki bizim de Oyun Kahramanları sayfamıza bir Notch yazma zamanımız gelmiş, alıp okuyalım en kısa zamanda.

DAHA ÇOK BELGESEL...

GTFO
Daha yapılıyor, çekimi bitmedi ama kadınların video oyun dünyasındaki yerini irdeleyen, güzel bir çalışma olacak. Takipte kalın.

SECOND SKIN
DVD oynama alışkanlıkları üstüne ilginç bir çalışma. *World of Warcraft* ve *Everquest 2* üzerinden anlatılan bu belgesel, biraz depresif yapıyor insanı.



INDIE GAME: THE MOVIE
Super Meat Boy, *Fez* ve *Braid*. Üç farklı bağımsız oyunun yapılış ve dağıtım hikâyeleri, hem de doğrudan yapımcıların ağızlarından. Kesinlikle izlenmeli.



POLICE
OYUNCULAR İÇİN
PS4
#PS4ElimeGeçince
PS4

VGX
BINGE RESPONSIBLY.

OYUNLARIN ÖDÜL TÖRENİ, ELVEDA...

Kabul etmek lazım, 7 Aralık gecesi etkinlik başlamadan önce büyük umutlarımız vardı. En azından ben, ortalama bir iş göreceğimi düşünüyordum. Geçen seneden de iştahım kabarıktı. Ah be Tribute, ne güzeldin be Tribute... Ama gece saat 01:00 olunca, eğlencenin ızdıraba, üstelik hiçbir keyif faktörü olmaksızın, geçişine şahit oldum. VGX, berbattın!

Video oyunları olarak BAFTA dışında neyimiz var ki? Şöyle ana akım, diğer sektörlerin dönüp "Ne oluyor orada?" diyebileceği kaç ödül töreni sayabiliyorsunuz? İşte VGA (Video Game Awards) böyle bir etkinlikti. VGX ise, VGA'nın radyoaktif varilde kulak memesi kıvamına gelene kadar beklenip sonra gama ışımasıyla pembeleştirilmiş bozuk DNA'lı kardeşi gibi.

SUNUCULAR
Etkinliğin sunuculuğunu bu sene **Geoff Keighley** (GameTrailers) ve aktör **Joel McHale** üstlendi. Daha doğrusu denediler. Bu ikilinin kimyası baştan sona rezil haldeydi. McHale oyun isimlerini yanlış telaffuz etti (evet, Rockstar *GT 5* yaptı, *GTA 5* değil), Keighley sürekli lafı böldü, kendisine söz verilince ne diyeceğini bilemedi, her oyun videosuna "epic" ve "awesome" dedi (hayır, değillerdi), McHale iğneleme ve kara mizah üstünden gitmek adına berbat teşebbüslerde bulundu.

Anlayacağınız, herhangi bir amacı ya da hedefi olmayan, karmakarışık bir sunumdu.

NINTENDO VE DİĞER OYUNLAR
Nintendo'nun etkinlikte olacağı bahsi, heyecan yaratıyordu. Yapılacak açıklama ise, merakı tatmin etmedi çünkü öğrendiğimiz tek şey *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*'de Cranky Kong karakteriydi. Evet, müthiş açıklama değil mi?

Diğer oyunlar konusundaysa pek yeni birşey öğrenemedik. Kayda değer olanları zaten Portal'ın ilerleyen sayfalarında göreceksiniz. İnanılmaz değil mi, video oyun etkinliğinde bahsetmeye değer başlık bulamıyorum oyunlara dair.

ÖDÜL VE SUNUM ŞEKLİ
"Önce aksiyon mu, spor mu?" diye Twitter'dan sormak, müthiş etkileşim falan değildir. Keza ödülü açıkladıktan sonra seyircin olmadığında teknik ekipten dört kişinin alkışının garipliği de yenilik değildir. Ödül töreninden ayrılmak isterken bu tür detayların düşünülmemiş olması, insanın aklına yatmıyor. Koskoca Spike TV ve VGA ekibinden, böyle anlamsız ve bir yere varmayan işler görmek yürek burktu resmen.

PEKİ NEDEN?
Yapılan açıklamalara göre, VGX büyük ışıkların ya da oyundan anlamayan ünlülerin yalanlarından uzak, daha gerçekçi bir etkinlik yaratmanın ilk denemesiymiş. Yani burada mevzu, oyuncuya oyuncunun gözünden yaklaşmakmış. Ama bu bahane ne sunucuların uyumsuzluğunu, ne de ödül verilişlerini takip eden alkışların havada kalmasını açıklayamıyor.

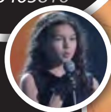
Bundan sonra eğer ki VGX (Ya da VGA) geri dönmeyi düşünüyorsa, gerçekten ne yaptıklarına karar vermek zorundalar. Çünkü şu anda, ne geçmişin başarılını taşıyabilecek güçteler, ne de oyuncularla o "hayâl ettikleri" bağı kurmanın yakınından bile geçebiliyorlar. **-Sarp**

Geçen Senenin İz Bırakanları



MGS 5: O zaman bilmiyorduk, tümüyle yeni bir oyun olarak yayınlandı *Phantom Pain*'in videosu. Heyecan orada başladı işte.

Tribute: Aday oyunlar adına güzide orkestra ve Lorne Balfe'ın kondüktörlüğünde 2:40'lık nerdgazm. Dinlemediyseniz, koşun, dinleyin. *http://vimeo.com/55463816*



Samuel L. Jackson: Gecenin sunucusu olan Sam Jackson enerjikliği ve parodi videolarıyla tam bir neşe kaynağı olmuştu.



NEDİR BU SPONSOR MEVZUSU?

Birçok Amerikan yayında olduğu gibi VGA'lerde de sponsorların gözümüze her fırsatta sokulması normal karşılanıyordu. Farklı farklı firmalar, farklı segmentleri desteklerdi ve haberimiz olurdu bundan. Ama VGX'te bu sene, *47 Ronin* dışında bir sponsoru görememiş olmak "Acaba kimseyle anlaşamadılar mı?" sorusunu getirdi gündeme. Hâlâ net bir açıklama yok bu konuda ama gelecek sene sponsor bulunduğunda, VGX'in yerine VGA'in geri gelmesini umabiliriz en azından.

17 NİSAN 2011: PSN'İN DİZE GELDİĞİ GÜN

77 MİLYON OYUNCU, TEK DÜŞMANA KARŞI

Nesil döngüsünün oldukça ilerleyen zamanlarına denk geldi PlayStation 3'ün "kırılması". 2009 yılında "yedinci neslin en güvenli, kırılamayan sistemi" ünvanıyla hayatına devam ediyordu konsol. Tabii Sony de bu durumdan oldukça memnundu. Ne de olsa korsan yoksa, dert de yok.

Ama ne zaman ki iPhone'un canına okuyan hacker **George "Geohot" Hotz** kafayı PlayStation 3'e çevirdi, o zaman işler değişti. Bu bir yılı geçkin sürece dair Geohot, bunu neden yaptığını açıklamak için çok sayıda sebep sıralıyor ama oyuncular olarak bizlerin bu hackleme girişiminden anladığımız temel mesele "korsan oyunlar"dı.

Yalnız Ocak 2011'de GeoHot'un Sony tarafından mahkemeye verilmesi, Anonymous'un DDOS saldırılarını tetikleyen ana sebepti. Sonuçta kapalı da olsa, sisteme sahip olunduktan sonra jailbreak yapabilme hakkını federal mahkeme iPhone'lar için vermişti. Bu, konsollara da uygulanmalıydı. İşte bu çalkantıların arasında, takvimler Nisan ayında durdu ve ilerlemedi.

GÜVENLİK ALARMI

Sony, 20 Nisan 2011 tarihinde PlayStation Network hizmetlerini bakıma aldı. İlk etapta birkaç günlük rutin bir bakım olduğu belirtilirken, bulgular daha acımasız bir sonuca götürdü yetkilileri. 17-19 Nisan arasında, PlayStation ve Qriocity servislerine dışarıdan giriş yapılmıştı. Bu girişin sonucunda da yaklaşık olarak 77 milyon kullanıcının bilgileri çalınmıştı.

Böyle saldırılar sonucunda çalınanlar genelde isim ve adres bilgileri olur ki o bile oldukça tehlikelidir. Ama Sony'nin durumunda, çalınanlar arasında 12 milyondan fazla kullanıcının kredi kartı numaraları da vardı.

Bunun nasıl bir karmaşa yarattığını tahmin edebilirsiniz.

Sony duruma dair açıklamayı yaklaşık 1 hafta sonra, yani 26 Nisan'da gerçekleştirdi. Aynı açıklamada bakımın tamamlanma süreci konusunun ucu da açık bırakıldı. Çünkü araştırmalar delicesine devam ediyordu.

1 Mayıs'ta hâlâ sorunu çözmeye uğraşan Sony, etkilenen kullanıcılar için "*Tekrar Hoş Geldiniz*" (*Welcome Back*) uygulaması başlattı. Ama ortada çalışan bir PSN yokken, bu program anlamsızdı. Ertesi gün, başka bir açıklama tüm olumlu durumu siliverdi adeta. Çünkü bu sefer Sony Online Entertainment'ın (SOE) sisteminde de dışarıdan müdahale tespit edilmişti. İki adet dosya ismiyle resmen mühürlendi bu müdahale:

"Anonymous." "We are legion."

İNKÂR

Ama bu noktada, güvenilirlik sarsılmaya başladı, çünkü Anonymous yaptığı yazılı açıklamada Sony'nin sistemine sızanların kendileri olmadığını belirtti. Her ne kadar firmanın başındaki isim **Kaz Hirai** bu dosya isimlerini ABD Kongresi'ne sunmuş olsa da, hacktivist grup sorumluluğu başlarından savdılar. Bugün bile, bu saldırının arkasında tam olarak kimin olduğu bilinmiyor.

Mayıs ayının ilerleyen günlerinde testlerini sıklaştıran Sony, kendi deyimleriyle "***sıfırdan inşa ettikleri***" yeni PSN sistemi üstünde çalışmaya devam ettiler. 15 Mayıs gibi, adım adım ülkelerde sistem açılmaya başlandı. Yaklaşık 27 Mayıs'ta, dünya genelinde PSN tekrar işler durumdaydı.

Ama Sony'nin konuya dair çalışmaları devam etti. Kendi açıkladıkları rakamlar üzerinden konuşursak, başka sitelerde alenen yayınlanan 2,500'e yakın kullanıcı bilgisi Sony tarafından kaldırılmıştı. Bunun yanında 23 Mayıs tarihinde Sony, bütün bu kesintinin ve sıkıntıların kendilerine çıkardığı mali yükü açıkladı: 171 milyon dolar. Ama güzel haber, bu süreçte herhangi bir kredi kartı dolandırıcılığının olmamasıydı. Kullanıcıların kredi kartı bilgileri, herhangi bir ihbarda görülmedi.

PEKİ NEDEN ŞİMDİ?

Yeni nesil konsollarla, yeni sistemlerle, hayatımızı buluta ya da sunucuların onayına emanet ettiğimiz bir dönemde yaşıyoruz. Artık konsollarımız tümüyle tuğlaya dönüşmeseler de, internetsizken oldukça sınırlı oluyorlar. Bilgilerimizin ve verilerimizin artık delicesine uçuştuğu bu zamanda, Reuters'ın deyimiyle "bugüne kadarki en büyük internet hırsızlığı" olarak nitelendirilen bu olayı hatırlamak gerekli. **-Sarp**

ZAMAN ÇİZELGESİ

Sony gibi bir firmanın, emanet edilen bilgilerin güvenliğini sağlayamaması hatırlanması gereken bir konu. Çünkü artık, dijital servislere fazlaca güvenir durumdayız.

22 OCAK 2010
2009'un sonunda "7. neslin tek kırılmamış" sistemi ile ilgilenmeye başlayan GeoHot, sisteme erişmeyi başarır. PS3, kırılmıştır.

1 NİSAN 2010
Sony, PS3 sisteminden "OtherOS" özelliğini kaldırır. Linux desteğini böylece ortadan kaldıran firma, tüketicileri yarı yolda bırakır.

13 TEMMUZ 2010
GeoHot, Twitter üzerinden PS3 ile uğraşmayı bıraktığını söyler. Amacı kaynağa ulaşmaktır ve başarmıştır. Ama 6 ay sonra root anahtarlarını yayınlar.



11 OCAK 2011
Sony, GeoHot ve diğer hackerlara karşı yasal yaptırımda bulunmaya karar verir. Anonymous ise açık şekilde GeoHot'un yanında yer alır.

3 NİSAN 2011
Hukuki süreç devam ederken Anonymous DDOS saldırılarında bulunur. Sitelere yapılan saldırının adı #OpSony'dir. Sosyal medyada ses getirir.

"TEKRAR MERHABA" KAMPANYASI

Sony'nin 1 Mayıs'ta açıkladığı bu kampanya, etkilenen kişilere iki PS3 ve iki PSP oyunu hediye etmesini esas alıyordu. Sony'nin dağıtımcılığını yaptığı oyunların bulunduğu liste bölgelere göre değişiyordu ve insanların kredi kartlarının korkusunu telafi etmeye yetmedi. Ama yine de sunulan bir jestti, hakkını yememek gerekli.

Ama Sony'nin asıl jesti 1 Mayıs 2011'de oldu. Kaz Hirai ve diğer Sony yöneticileri, yaptıkları basın toplantısında etkilenen 77 milyon kullanıcıdan, önlerinde eğilerek özür dilediler. Fiziksel hiçbir getirisi olmayan bu eylemin dev bir dünya firmasının yöneticileri tarafından yapıldığını unutmayın lütfen. Takım elbiseli, CEO, COO gibi isimleri olan, milyon dolarlarla takılan adamlar yani. Ama Japonya'dan.

GEOHOT'UN SEBEPLERİ

GeoHot'un PS3'e odaklanması, aslında konsolun "yedinci neslin kırılamayan sistemi" ünvânı ile alakalı. Bunu bir meydan okuma olarak gören GeoHot, sadece kendisini ilgilendiren bir şekilde başlamış işe.

Sonrasında "homebrew" yazılımları kullanabilmeleri için insanlara ulaştırdığında sisteme herhangi bir korsan oyun desteği yazmamış. Kendi Custom Firmware (CFW) yazılımında buna açık kapı bıraksa da, sebebini "herhangi bir yazılım" olmasına bağlıyor. Yani ne program yazarsanız, çalıştırmanın hakkınız olduğuna inanıyor kendisi. iPhone için yaptıkları düşünülnce, tutarlı bir hareket olarak görülüyor bu.

NEDEN BİR HAFTA GEÇ?

Her ne kadar Sony'nin sistemleri 20 Nisan 2011 tarihinde kapatılmış olsa da, 17 Nisan'dan itibaren şirketin alarma geçtiğini biliyoruz. Bu aradaki 3 günün hesabı 26 Nisan'da PS Blog'da verildi. İlk izleri 19 Nisan'da bulan firma, sistemi ertesi gün kapatıp uzmanları çağırmış ve böylelikle 25'inde hırsızlığın ölçeği tümüyle tanımlanabilmiş. Öncesindeki "birkaç gün" için getirilen açıklama bu şekilde.

11 NİSAN 2011
GeoHot ve Sony anlaşmaya varırlar. Yine de 5 gün sonra ortada kalan Anonymous, Sony'yi boykot etmeye devam edeceğini açıklar. Tavırları bellidir.

19 NİSAN 2011
4:15 Pasifik saatinde saldırı gerçekleşir. Ekipler sistemi yeniden başlatır, 4 saatlik bakım gerçekleşir. Kimse ne olduğundan emin değildir.

20 NİSAN 2011
Sony'nin en büyük kabusu başlar. Sistemlerde giriş izine rastlanır ama dışarıya birkaç günde halledilecek bir sorun olduğu söylenir.



26 NİSAN 2011
Sony yetkilileri, PSN sistemlerindeki durumu blog üzerinden insanlara açıklarlar ve bu konuda ellerinden geleni yapacaklarını bildirirler.

4 MAYIS 2011
Sony yetkilileri, ABD Kongresi'nin kendilerine sordukları soruları detaylı mektuplarla açıklarlar. Telafi işlemleri devam etmektedir.

27 MAYIS 2011
PSN, tüm sistemleriyle dünya genelinde tekrar işler hale gelir. Çeşitli hediye oyunlarla oyunculardan özür dilenir ve güven tekrar kazanılmaya çalışılır.



Everquest Next & Landmark

Bir devri kapatmaya gelen veliaht!

O, *World of Warcraft*'dan önce de buradaydı. Hatta ikincisi *WoW* ile aynı zamanda çıktı. Kimden bahsettiğimi bilmeyenler için söyleyeyim, *Everquest*. Şimdilerde *Everquest Next* ile aklımızı meşgul eden Sony Online Entertainment (SOE) bakalım yine bir klasik yaratabilecek mi? Seni dört gözle bekliyorum bebeğim, gel bakalım! **-Şahap Civelek**



01

Öncelikle Everquest kavramını anlamakta yarar var. Bilinmesi gereken en önemli şey şu anda oynadığımız ne kadar themepark temelli DVO varsa hepsinde tuzu biberi olan bir mihenk taşı kendisi. İlki de, ikincisi de her zaman adından söz ettirdi ve SOE bu oyunlara orijinal fikirlerle iyi yatırımlar yaptı. Artık ismin kaymağını yeme sırası *Next*'de.



02

Next'in yanında bir ***Landmark*** olgusu var. *EQN* ile gelen bu özellik bize *Minecraft*'ın sandbox yapısının üst seviyeye ulaşmış hâlini daha iyi grafiklerle verecek. Firmanın yayınladığı videolarda yaratabildiğimiz şekiller ve oyun dünyasına yapabildiğimiz etki gerçekten etkileyici. Hele ki *Minecraft*'ı piksel piksel oynayan millet bu oyuna sarılmalı.

03

Next kavramı ise oyuncuya verilen serbestliği, yani yeni nesli tanımlıyor. Sınıf sistemi bunun en güzel örneklerden. 8 Temel sınıf, daha sonra 40'tan fazla işler "sınıf"lara kapı açacak ve biz karakterimizi istediğimiz gibi şekillendireceğiz. Üstelik sabit bir yoldan değil nereden gitmek istiyorsak. İçeriğin istediğimiz kısımlarını seçerek.



04

Bunca içeriği destekleyen en önemli şeylerden birisi de güzel bir görsellik. EQN, akıcı ve çizgi roman tadında ve neşeli, eğlenceli bir izlenim bırakıyor. Oyunun ForgeRight motoru çok başarılı, bunun en iyi örneği de PlanetSide 2 zaten. Bu arada motor sadece bu iki oyunda kullanılıyor. Ayrıca gece gündüz geçişine kesinlikle bakın derim!



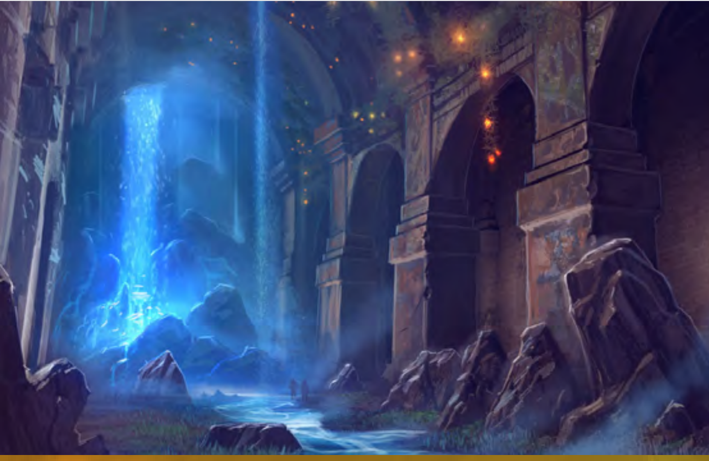
05

Şu özgürlük olayına geri dönelim bence. Çünkü burası farklı ögeler barındırıyor. Bunlardan biri de oyunun dünyası. Göç eden yaratıklar, oyuncu etkisi ile kırılıp dökülen hatta daha büyük etkilere gebe bir harita, farklı ekosistemi ve yenilenmesi ile keşfetmenin keyfini bize sonuna kadar sunmayı planlıyorlar. Ahh işte bu fikir gerçekten beni inanılmaz cezbediyor.

06

-EŞYALARIMIZ HAZIR MI? *-Hayır! -O zaman ne yapıyoruz?* Hasat yapıyoruz! Oyunun ekipman yaratma sistemi oldukça güzel ve ilginç. Silahlar tamamen kişisel ve çoklu sınıf sistemi ile karşımıza çıkacak. Yani elektrik versin benim silah derseniz ona göre materyal toplayacaksınız ve ona göre silahı oluşturacaksınız.







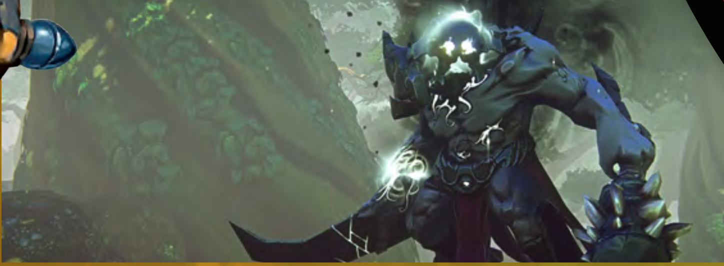


07

BUNCA KIRMA DÖKME aksiyonla sınırlı değil. Materyal toplamak da ayrıca bir gayemiz. Ve materyaller önemini yitirmiyor. Bakır, odun, mitril; gerçek hayatta olduğu gibi sadece materyale ulaşmanın zorluğunu düşünerek hareket edeceğiz artık. İşe yararlılık, sizin ekipmanı ne yönde değiştirmek istediğinize bağlı ama mitril bulmak için daha derinlere inmek gerekecek, yosun toplamak için su altına inilecek, gibi.

08

Kırıp döktüğümüz dünya katmanlardan meydana geliyor, derinlere indikçe oyuncuları madenler ve sürprizler bekliyor olacak. Sürekli kır kır tabii ki bu şekilde kalmayacak ve dünya yenilenecek, hatta daha iyi bir tabir ile "iyileşecek". Bunu da 20 dakika gibi bir süre olarak düşünüyorlar. Yıkıp döktüğünüz yerlerin arkasından gözyaşı dökmeyin yani.



09

TÜM BUNLARIN YANINDA, göz ardı edilemeyecek bir diğer unsur da bu atraksiyonların bedava sunulması. Oynaması ücretsiz oyunumuz bakalım nasıl bir ön yargıya tutulacak. Zira aylık ödemesi olmayan oyunlara karşı zamanla kırılsa da iyi ya da kötü bir yargımız oluyor. Bununla beraber gelecek ödeme sistemleri, Landmark'ta oluşturulan ürünlerin satışı gibi şeyler de söz konusu.



10

NEREDE OYNAMAK İSTERSİNİZ?

Oyun PS4'e de gelecek gibi görünüyor. Birçok SOE oyununun geldiği gibi. Net bir tarih yok ama konsollardaki bedava oyun şenliğine *Everquest* de katılacak. Yeri gelmişken güzel oldu bu konsolda bedava oyun dönemi.

Tür: DVO **Yapım:** Sony Online Entertainment **Dağıtım:** ProSiebenSat.1 Games
Platform: PC, bir ihtimâl PS4 **Dahası İçin:** www.everquestnext.com

ÇATLAK SES...

Henüz taze, pek şüpheci ve umut kıran yorum yok ortalıkta ama akıllarda olanları ben size söyleyeyim.

Özgürlük artık dillerden düşmeyen ama nedense çok fazla göremediğimiz bir terim oldu. Şu ana kadar gösterilenler güzel olsa da, devamını bekliyor ister istemez insan. Bakalım sen hakkını verebilecek misin Everquest?

Bunca kasmaya, bu kadar iddiaya karşın **bedava** çıkabilmek? Ya gerçekten yine bir devrin başlangıcı olacak ya da parasal anlamda bir hüsran yaratacak. Bir şekilde para kazanmalı bu oyun. Neleri satacak, neleri ücretsiz sunacak? Yılın patlayanlarından olmamasını dilerim.

Susuzluk hiçbir şey **imaj** her şey… Everquest dendiğinde şu anda oyuncu sayısına bakılmaksızın bir hizaya girilir ama bu eskiden gelen bir imaj. Şimdi ise daha büyük bir zorluk var, o da yeni oyunun iyi bir varis olarak kralı temsil edebilmesi.

KEMİKSİZ DİL!

DAVID JAFFE

DAVID JAFFE ATARLARI

David, oyun dünyasındaki herkesle iletişimi doğrudan kurmayı tercih ediyor. Eğer onunla bir tartışmanın içine girecekseniz, silahlarınızı cidden sağlam hazırlamalısınız çünkü dilini aklına kesinlikle siper etmiyor.

1 DAĞITICILAR Gizlilik anlaşmasını ihlal edip etmediği David'in pek umurunda değil. Sony stüdyoları içinde kaç defa rest çektiğinin haddi hesabı yok: *"Ya beni yapacağım oyunla baş başa bırakırsınız ya da basar giderim."* 2010 yılında Jaffe, yeni Twisted Metal'in giderlerini kısmak isteyip oyunu indirilebilir yapmak istediğinde, Sony Jaffe'nin bütçesini katlayarak artırmış.

2 GELİŞTİRİCİLER Kotaku'da geçtiğimiz yıl anonim olarak yayınlanan "Daha iyi oyun dağıtıcılarına ihtiyacımız var." makalesinden sonra, bağımsız oyun geliştiricilerinden biri Jaffe'ye makale hakkında ne düşündüğünü sormuş. Güya, Jaffe'nin desteğini arkasına alacak. Jaffe'den ters köşe gecikmemiş tabii: "Siz de düşündüğünüz kadar iyi değilsiniz. Fikir haklarımızdan elbette ki vazgeçmeyeceğiz ancak bunu da her şey için kullandığımız bir bahane haline getirmekten vazgeçelim bence."

David Jaffe oyun tarihi sahnesine, 1990'lı yılların başında Güney Kaliforniya Üniversitesi'nin koridorlarında boş boş dolaşan genç bir adam olarak çıkıyor. O tarihlere aklında sadece Hollywood'un ünlü yönetmenlerinden biri olabilmek var genç Jaffe'nin. Okul hayatı, rekabet falan derken epeyce zorlanıyor. Bir türlü kabullenemiyor günümüz hayatının insan ruhunda açtığı derin yaraları. Bir çıkış noktası arıyor sürekli. Günün birinde tuvalette Electronic Gaming Monthly okurken, Sony'nin yazılım dağıtım şirketi Imagesoft'un ilanına denk geliyor. O yıllarda efsane Psygnosis ile birlikte Bram Stoker's Dracula üzerine çalışan Imagesoft'tan Rich Robinson ile görüşen Jaffe, şirkete oyun testçisi olarak giriyor. O andan itibaren Jaffe'nin oyun dünyasındaki hızlı yükselişine şahit oluyoruz.

Bildiğiniz gibi oyun testçisi, bir oyun şirketinin en alt kademesidir. Hayır, bunu kesinlikle küçümsemek adına söylemiyorum ancak genelde teknik bilgisi olmayan ancak bir şekilde oyun sektöründe kariyer yapmak isteyen herkesin başlangıç noktası genelde budur. Jaffe de, bir şekilde Imagesoft'a kapağı tam da bu noktadan atıyor. Eh, işsiz ve parasız olmaktan iyidir. Fakat ne oluyorsa, tam da bu noktadan sonra oluyor ve Jaffe, bir oyun tasarımcısı olmak adına fikirlerini dışlanmak pahasına da olsa beyan etmekten kaçınmıyor. Tıpkı bugün olduğu gibi… Hayat görüşü ne kadar sağlamsa, fikirleri de o denli sağlam olan Jaffe, şansının karşısında dediklerini dinleyen bir ekip olmasından geldiğini de eklemeyi ihmal etmiyor.

Oyun dünyasının en tartışmalı karakterlerinden biri olan David Jaffe, aynı zamanda video oyun tarihindeki en karanlık birkaç oyun markasını yaratmış biri. Hatta Doom ile birlikte, 90'lı yılların başında eski oyuncuların artık büyüdüğünü ve daha olgun temaların işlenebileceğini kanıtlamış bir oyun yapımcısı. Gelgelelim kendisinin bir tasarımcı olarak öne çıktığı ilk oyun bir Disney oyunu olan Mickey Mania. Nintendo SNES için geliştirilen Mickey Mania, dönemin en popüler türü olan platform tarzında olsa da, oyunda ilginç bir şekilde Jaffe'nin izlerine rastlamak mümkün: Boss savaşlarının son derece başarılı tasarlanmış olması gibi… Mickey Mania projesinde, oyunun nasıl olması gerektiğine dair fikirlerini tasarım ekibiyle paylaşan Jaffe, artık kendisi de bu ekibin bir parçasıdır. Hatta yeri geldiğinde direksiyona geçmesine bile izin verilir. David Jaffe, bir yıl içinde işsizlikten, oyun testçiliğine ve oradan da tasarım ekibine çok hızlı bir geçiş yapmıştır.

O dönemlerde oyun dünyasındaki eğilimleri yakından takip eden Jaffe, bir süre öncesinde Mario oynayan kitlenin artık büyüdüğünü ve daha olgun temaların işlenebildiğini fark eder. O yıllarda oynayıp hayran kaldığı Doom, bu temaya sahip oyunlardan biridir. Jaffe'nin fark ettiği diğer şeyse, artık üç boyutlu oyun tasarlamanın vaktinin gelip çattığıdır. Üç boyutlu yazılım geliştiren ve ürettiği motor ile askeri simülasyonlar yapan Evans and Sutherland adlı şirket, Jaffe için çıkış bileti olur. Savaş makinelerinin sanal ortamda denenmesini sağlayan 3 boyutlu bir oyun motoru yapan bu şirket, Jaffe'ye sağlam fikirler verir. Tam bu sırada da Sony, kendi oyun cihazını üretmek için kolları sıvamıştır. Sony grup şirketlerinden biri olan Imagesoft'ta sözü geçen bir adam olan Jaffe de bunu ilk duyanlardan biridir. Ve o tarihten itibaren Sony'nin bu yeni cihazı için fikir düşünmeye başlar. Tüm bu eğilimlerden nasiplenen, yeni teknoloji ürünü bir oyun… Ama ne?

Bu fikirlerin tartışıldığı bir toplantıdan dönen Jaffe ve bir dostu Los Angeles havaalanından şehre dönmek üzere arabalarına binerler. Korkunç bir trafik vardır. O sırada



JAFFE'NİN TAŞLARI

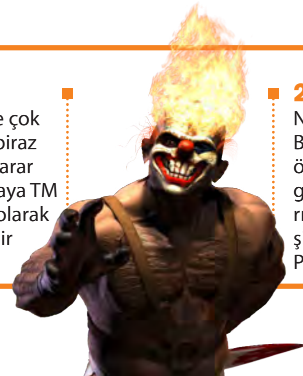
İlk bakışta gözükmese de, yandaki oyunların hepsi kendi türlerinde çığır açmış yapımlar. Twisted Metal ve PS ilişkisi mesela.

1994 Skyblazer, Jaffe'nin kariyerini şekillendiren oyunlardan ilki. Bir platform oyunu olsa da, RYO elementleri dikkat çekiyor.

1994 Mickey Mania. Adamın, tasarladığı ilk oyunun bir Disney oyunu olmasına ne demeli? İlk Miley, Lindsay vakası gibi.

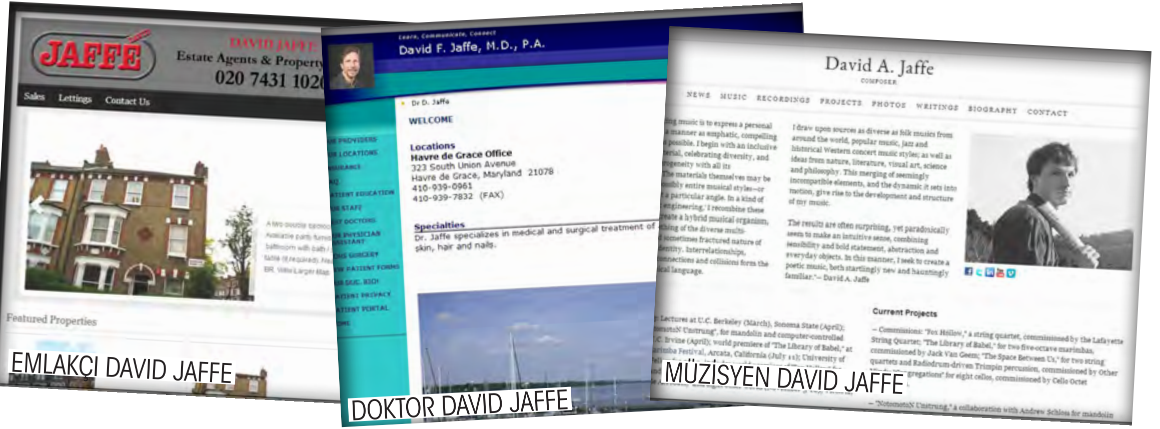
1995 Bir sene önce oyun test ediyorsun, bir yıl sonra ortaya yeni fikri mülkün çıkıyor. Twisted Metal, PS'i patlatır.

1996 İki sene içinde çok çalışan Jaffe, biraz dinlenmeye karar veriyor ve ortaya TM 2 çıkar. Ticari olarak yine başarılı bir girişimdir.



2001 Nintendo'nun Brawl oyunlarına özenmiş olsa gerek, TM oyunlarının karakterleri şirine halleriyle PSOne'a gelir.

Araştırma boyunca elimi sallasam David Jaffe'ye çarptı. İşte buyurun, emlakçı olanı, doktor olanı, müzisyen olanı. Ya da belki Jaffe bir ajandır.


EMLAKÇI DAVID JAFFE

DOKTOR DAVID JAFFE

MÜZİSYEN DAVID JAFFE

Jaffe ve arkadaşı geyik çevirmeye başlarlar: "Keşke yoldaki arabaları füzelerle patlatabilsek…" Ve bingo! Aradıkları fikir ayaklarına kadar gelmiştir: "Ateş eden arabalar!" PlayStation'ın en eski markası olan Twisted Metal'ın temelleri böylece atılmış olur. 1995 yılında PlayStation'ın ilk oyunlarından biri olan Twisted Metal ile David Jaffe, bir oyun tasarımcısı olarak vizyonunu ortaya koyuyor ve ticari olarak müthiş bir başarı elde ediyordu. Twisted Metal, karanlık dünyası, kanlı sahneleri ve aksiyon dolu oynanışıyla gerçek bir hit olarak PlayStation markasının duyulmasına büyük katkıda bulunmuştu. Jaffe artık kendi stüdyosu olan Single Trac'in başındaydı ve dünyanın en ünlü oyun tasarımcılarından biri haline gelmişti.

PlayStation 2 dönemlerine kadar temposunu biraz yavaşlatan Jaffe, bunu kendi tercihi olarak açıklıyor. Single Trac'teki görevini biraz geri plana alan Jaffe, 1999'un sonlarına doğru, Sony'nin yeni konsolu için yeni bir Twisted Metal yaratmak için tekrar dümenin başına geçiyor. Büyük ölçüde Single Trac'in çalışanlarından oluşan yeni bir stüdyo kuruluyor ve Incognito Entertainment, Twisted Metal: Black'i yaratıyor. Oyun, tıpkı ilk TM oyununda olduğu gibi, yeni cihazın gücünü gösteren bir hit haline geliyor. Ve evet, daha da karanlıklaşan yapısı onu türünün amiral gemilerinden biri yapıyor. Jaffe, oyuncunun dilinden anlayan ve onun ne istediğini bilen bir tasarımcı olarak kendini bir kez daha kanıtlıyor.

Ancak Jaffe'nin aklında daha farklı şeyler var. Kafasında sürekli imgelerle geziyor. Kapitalist dünyanın şartlarından, dağıtıcı baskılarından, PR saçmalıklarından sıkılmış durumda. Zaman zaman sinirlerine hâkim olamayıp ilginç çıkışlar yapıyor. Aklındakileri saklamıyor hiçbir zaman. Milyar dolarların döndüğü pazarlama dünyasının içinde kılı kırk yararak seçilen PR cümleleri hiç ona göre değil. Bu nedenle basınla, hatta editörlerle iletişimi kendi kurmaya başlıyor. Bu durum, büyük patronlar tarafından hiç kabul görmüyor elbette ki… Ve 2005 yılında ortaya Kratos çıkıyor. Belki de Jaffe'nin duyduğu sinirin bir dışavurumu olarak…

God of War ile Jaffe, aksiyon oyunlarına yeni yorumlar getiriyordu. Bir Devil May Cry hayranı olan Jaffe, oyunda bir şeylerin eksik olduğunu düşünüyordu. Keşfetmek, akıl yürütmek ve biraz daha sinema sosu konulan bir aksiyon oyununun daha tam olacağını hissediyordu. Ekip arkadaşlarından başkahramanın bir kahraman değil, saf öfkenin ete kemiğe bürünmüş hali olmasını istemişti. Yunan Mitolojisi bunun için inanılmaz bir altyapı sunuyordu. God of War, türünde standartları yeniden belirleyen, unutulmaz bir oyundu. Ne var ki Jaffe, GoW'a oyun denmesini istemiyor: GoW bütünlüklü bir deneyimdi onun deyimiyle... Elbette ki oyunun ikincisinin gelmesi sürpriz olmuyordu fakat Jaffe ilk oyunun her noktasına nüfuz etmişti ve bu nedenle çok yorgundu. Yine kendi tercihi olarak biraz daha geri plana çekiliyor ama bir gözünü de oyundan ayırmıyordu.

Jaffe, neredeyse 13 yıl çalıştığı Sony stüdyolarından ayrılarak Eat Sleep Play'i kuruyor ve PS3 için yeni bir Twisted Metal oyunu geliştiriyordu.





Jaffe'ye göre bu yeni Twisted Metal, onun en büyük eseri ve God of War'dan bile daha iyi bir oyun. Bu sorgulanabilir yorumun yanında, Jaffe'nin oyunlarına büyük bir sadakatle bağlı olduğu gerçeğini ve oyuna ortalama notlar veren editörlerle blogu aracılığıyla ağız dalaşına girdiğini de unutmamak gerek. Son Twisted Metal'in ardından Jaffe, kendi kurduğu Eat Sleep Play'den de ayrılmış bulunuyor. Ben kendisinin izini son olarak bartletjones.com adresinde buldum. Görünüşe bakılırsa Jaffe ve ekibi kendilerine bir hayalet yakalama ve paranormal olayları araştırma şirketi kurmuşlar. Altından ne çıkacağıysa şimdilik sürpriz…

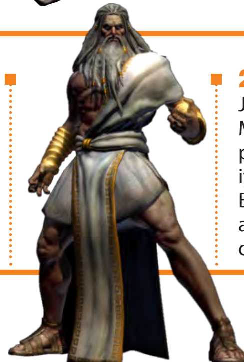
Bırakın oyun dünyasını, günümüzde David Jaffe gibi kemikli adam bulmak oldukça zor. Oyun editörleriyle girdiği ağız dalaşlarından, oyun dağıtıcılarına çeşitli giydirmelerine kadar hemen her şeyi kendi blogunda bulabilirsiniz: http://criminalcrackdown.blogspot.com/ Gerçi şu sıralar çok bir şeyler karalamıyor; Sanırım yine kendince bir medya boykotu olayına girdi. Deli bir adam olduğu kesin ama bence bu sessizliğin altından sağlam bir şey daha çıkacak. Ben David Jaffe gibi bir adam için perdenin daha yeni açıldığını düşünüyorum. **-Faruk**

2001
GoW I ve II'de kullanılacak oyun motoru Kinetica'nın adını verdiği oyun, gelecekte geçen çılgın bir motosiklet oyunudur.

2005
Twisted Metal: Head-On, tam olarak PSP'nin özelliklerini tanıtmak için yapılsa da ancak satış olarak başarısızdır.

2005
Ustanın başyapıtı God of War piyasayı sallar. Bana göre, bir oyun tasarımcısı olarak kendini bulduğu projesi kesinlikle budur.

2007
Kaçınılmaz olan gerçekleşiyor ve GoW'un devamı gelir. Zorla güzellik olmaz ama çok sağlam oyundu be yaf!



2012
Jaffe yeni Twisted Metal için "başyapıtım" diyor, "en iyi oyunum" diyor. Bence de iyi oyun ama bir Kratos değil.

2014
Jaffe artık Sony bünyesinde değil. Bu onun daha yaratıcı olmasını mı sağlayacak, yoksa çatlaklığıyla unutulmasını mı?

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ!

VGX bu yıl kötüydü, tamam. Ama çıkan oyunları görmezden gelemezdik.

NO MAN'S SKY

Evet arkadaşlar, yeni nesle dair beklediğimiz o parıltılar adım adım karşımıza çıkıyor. Ne de olsa elde düzgün bir donanımın olması yetmez, o donanımı uygulamaya sokacak cesarete sahip yapımcıların olması lazım. **Media Molecule** bu aralar meşgul olduğuna, **Markus Persson** kendi çapında takıldığına, **Team Dakota** da *Project Spark* ile haşır neşir olduğuna göre sahneye yeni birilerinin gelmesi gerekiyordu. **Hello Games**, merhaba!

Daha önce *Joe Danger* serisini yapan ekip, şimdi yeni bir projeye girişmiş durumdalar. Hem de öyle dev bir kadroyla falan da değil. Dört kişi. İskambil kağıdı tadında. İşte bu dört kişi, bu sene **VGX**'e damgayı vuran 2 dakikalık No Man's Sky videosunu bize sunanlar.

İşte tür açıklamaya geldi mi, *No Man's Sky* bizi biraz zora sokuyor. Oyun birincil kişi kamerasından oynanıyor ve silah kullanabildiğimiz bir uzay keşif simülasyonu. Ama silahlar, bana sorarsanız oyunun en önemsiz kısmı. Asıl önemli olan, oyunun üstüne oturduğu sistem. Siz oyunda ilerledikçe dünyayı yaratan bir sistem var. İngilizcesi "*procedural*", tam olarak Türkçesi ise "*yordamsal*" oluyor. Ama sistem, aslında uygun parametreler üzerinden içerik üretiyor. Çeşitli sınırlamalar, bu sistemin yordayacağı şeyler aslında.

Tekniği kenara bırakırsak, bu yordamsal yapı oyunu nasıl etkiliyor? Siz gezdikçe, ilerledikçe yeni gezegenler oluşturuyor. Her gezegenin kendisine özgün bir fauna ve florası var, bunların hepsi de siz gittikçe yaratılıyor. Daha önce bahsettiğim o sınırlamalar atmosfer değerleri gibi şeyler. Yani atmosferdeki gazların yapısına göre oradaki bitki ve hayvan örtüsünü yaratıyor sistem.

Sonrasındaysa kaybolmuyor, diğer oyuncular tarafından gidip görülmek üzere orada kalıyor. Başkası o gezegene gittiğinde, kim tarafından ve ne zaman keşfedildiğini bulabiliyor.

Evet, oyun DVO özelliklerine sahip. Burada bilmediğimiz şey, gerçekte "ne kadar DVO" olduğu. **Sean Murray**, Hello Games'in dörtlüsünden biri, oyunu çoklu oyuncu deneyimi olarak tanımlıyor. Yani siz, oyunda başkalarıyla birlikte bu maceraları yaşayacak, yine başkalarına karşı kendinizi savunacaksınız.

No Man's Sky, sizi galaksinin ucra bir köşesinden başlatacak ve merkeze doğru giden bir heyecan yaşatacak. Yani oyunda bir görev arıyorsanız, işte o görev merkeze ulaşmak. Ama mecbur değilsiniz bu yolu takip etmeye. İleride bir yıldız mı var? Basıp gidebilirsiniz. Orada minik noktalar mı gördünüz? Belki enteresan bir gezegen vardır. Tüm bunlar sizin elinizde.

Peki merkeze ulaşmak ne kadar kolay? Murray'in kıyaslamak için kullandığı oyun *Dark Souls*. Bu gözü korkutabilir tabii ama, artık yalnız değilsiniz dünyada. Üstelik, gidilecek tek bir rota da yok. Üç boyutlu bir alanda hareket etmek, tek bir rotaya bağlılıkla ölçülemez ne de olsa.

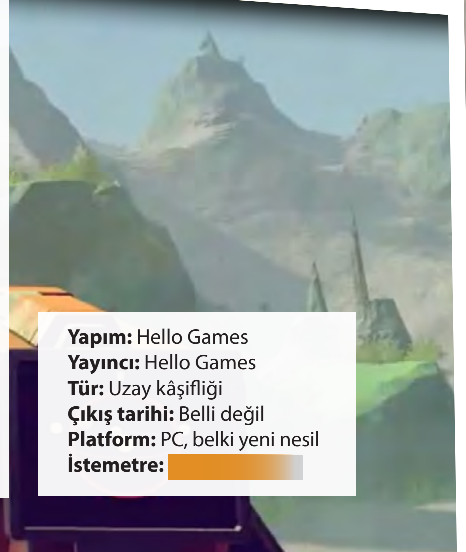
No Man's Sky, gerçekten müthiş fikirlerle gelen ama bir yandan da korkutan bir yapım. Aslen Hello Games 13 kişiye sahip ve bu noktadan sonra bu projeye odağın artması kaçınılmaz. Omuzlarında müthiş bir yük var çünkü. Hem **Microsoft** hem de **Sony**'den temsilciler ekibi kendi yeni nesil konsolları için ikna etme peşindeler. Olay hem bizler, hem de Hello Games için çok hızlı işliyor.

Ama yeni nesil dediğiniz, sadece Frostbite'la ya da seamless multiplayer ile bitmiyor işte. Sadece makyajlanmış modellerle, duvarın arkasındaki scriptlenmiş ama öyle gözükmeyen event'lerle bitmiyor. Yeni nesil, oynayış şeklimize müdahale etmeli ve No Man's Sky buna cesaret eden birkaç projeden birisi. Aynı Murray'in dediği gibi: "*Biz Destiny ya da Titanfall gibi görsel olarak yeni nesli yakalamak istemiyoruz. Biz oynanışta yenilik yapmanın peşindeyiz.*"

Haydi Bastır Hello Games! **-Sarp**







Yapım: Hello Games
Yayıncı: Hello Games
Tür: Uzay kâşifliği
Çıkış tarihi: Belli değil
Platform: PC, belki yeni nesil
İstemetre:

The Witcher 3: Wild Hunt

Daha geçen ay hakkında bir sayfa yazı yazdığımız The Witcher 3, VGX'in ilgi çekici oyunlarından birisiydi. Gösterilen video bilmediğimiz çok şey sunmadı bize. Tabii başlangıçta CGI ile karıştırılan kalitede görselleri ve akıcı dövüş sistemini saymazsanız. Arkham serisi ile gelen Freeflow'u görünce şok olmuştuk ya, yeni şok kapıda gözüküyor.

Yapımcı: CD Projekt RED
Yayıncı: Namco Bandai (Avrupa)
Tür: RYO
Çıkış Tarihi: 30 Eylül 2014 (Amazon'un belirttiği)
Platform: PC, PS4, Xbox One
İstemetre:

Quantum Break

Xbox One bizim buraları pas geçiyor olabilir ama Sam Lake'in başında olduğu Remedy, Quantum Break ile uğraşmaya devam ediyor. Kendi ağzından oyunun senaryosuna dair ipuçları yakaladığımız video, çok ufkumuzu açmadı belki ama Alan Wake ve Max Payne'den öğrenilenlerin iyi bir hikâye anlatacağının garantisini verdi. Remedy bu işe anlatım konusunda özeniyor. Bizi inandırdı buna.

Yapımcı: Remedy
Yayıncı: Microsoft
Tür: Aksiyon
Çıkış Tarihi: Belli değil
Platform: Xbox One
İstemetre:

Dying Light

Techland'in zombi oyunlarından öğrendiklerini hayata geçirme vakti. Beş dakikadan uzun bu videoda gündüz vaktinde bile zombilerin ne kadar zorlayıcı olduğunu görebildik. Üstelik parkur koşucusu mekaniklerinin iyi çalıştığını söyleyebiliriz. Oyun, 1080P hâlde PS4 üzerinde çalışıyordu ve ufak bir not: Oyun Şanlıurfa'nın ilçesi olan Harran'da geçiyormuş.

Yapımcı: Techland
Yayıncı: WB Interactive
Tür: Hayatta kalma / Korku
Çıkış Tarihi: 2014
Platform: PS, PC, Xbox
İstemetre:

Thief

Dikkat çekmek için delicesine uğraşan Thief, sonunda bir şeyleri doğru yapmış olabilir. İlk kez senaryosuna dair bilgileri sunan oyun, garip tarikatları ve mistik olayları saklıyormuş arkasında. Garrett'ın dünya dışı güçlere karşı ne kadar başarılı olacağını merak etmemize yetti aslında. Neden beklediniz bugüne kadar arkadaş?

Yapımcı: Eidos Montreal
Yayıncı: Square Enix
Tür: Aksiyon / Gizlilik
Çıkış Tarihi: 28 Şubat 2014
Platform: PC, PS4, Xbox One
İstemetre:

Tom Clancy's The Division

Oyundan çok Snowdrop grafik motorunun yapabildiklerine şahit olduk. Lafı uzatmanın alemi yok. Grafik motoru ışık ve parçacık ilişkisinde, deformasyonda ve kaplamada, neyi ele alırsanız alın mükemmel iş çıkartıyor. GTA 7 bu motoru kullanırsa, dünyalar bizim olur işte.

Yapımcı: Ubisoft Massive
Yayıncı: Ubisoft
Tür: Aksiyon / DVO
Çıkış Tarihi: 2014
Platform: Xbox One, PS4, PC
İstemetre:

Game of Thrones

Etkinlikte iki oyun birden açıkladı Telltale Games. Diğerini derginin başka bir kısmında göreceksiniz ama bizim odağımız Game of Thrones şimdilik. Telltale gibi bir firmadan başka kim, böyle duygu ve mantık tayfunu bir eseri oyunlaştırabilir düzgünce? Üstelik bir seri anlaşmasıymış bu, HBO tarafından teyit edildiği üzere. TWD kalitesinde bir şeyler bekleyin deriz.

Yapımcı: TT Games
Yayıncı: TT Games
Tür: Macera
Çıkış Tarihi: Belli Değil
Platform: Mobil, PC, Konsollar
İstemetre:

GAME OF THRONES
A TELLTALE GAMES SERIES

WASTELAND 2

Kıyamet Senaryolu Oyunların Babası Geri Döndü

Eğer 1988'de oyun oynayacak kadar yaşlıysanız -ama Space Invaders falan demiyorum, İngilizce isteyen, masaüstü RYO kurallarına dayalı bir oyundan bahsediyorum-, bu oyun sizi fena halde saracaktır. Bu iki şartı yerine getirebiliyorsanız muhtemelen şu an kulağınızdaki kıllar ağarmaya başlamış ve bizim dinozor dediğimiz türde sınıflandırılmaya hak kazanmışsınızdır. 1988'de çıkan kült kıyamet temalı oyun *Wasteland*'in ikincisi Kickstarter'dan aldığı destek ile erken erişim sürecine nihayet girdi. **-Nurettin**

1 Wasteland istisnasız hemen her oyuncunun önünde saygı duyarak eğildiği *Fallout* serisine ilham veren oyundur. Eğer siz de benim gibi izometrik açıdan mahvolmuş kıyamet bir dünyada gezmeyi özlediyseniz (kısacası *Fallout 1* ve *2*'ye hasret çekiyorsanız ve Bethesda'nın *Fallout* serisini çok sevmiyorsanız) *Wasteland 2* tam anlamı ile isteyeceğiniz yegâne oyun.

2 Oyunda bol bol diyalog var. Aldığınız kararlar ile yaşamak zorunda kalmanız ise cabası. Daha oyunun hemen başında birbirinden ayrı iki noktadan çok önemli yardım çağrısı geliyor ve siz ancak birine yetişebiliyorsunuz. Kararların sonuçları ile yüzleşmeye hazırlanın.

3 Wasteland evreninde **Desert Ranger** denilen bir gruba üyesiniz. Bunlar iyice çığrından çıkmış dünyada halen medenice yaşamaya çalışan insanların korumasını üstlenen bir grup korucu. Bu korumanın karşılığında ise temiz su, yiyecek gibi kaynaklar alıyorlar. Desert Rangers olarak en önemli önceliğimiz korumamız altındaki insanlar yardım çağrısında bulunduğunda hemen yanıt vermek.

4 Çöl acımasız; yağmacılara, kafayı sıyırmış psikopatlara ve başkalaşım geçirmiş bir çok yaratığa ev sahipliği yapıyor. Bu kurak topraklarda gezerken de dikkatli olmak zorundasınız çünkü ne kadar ilerleyebileceğiniz yanınızda kalan su miktarı ile kısıtlı. Eğer yolda bir su kaynağı bulamıyorsanız, çölün güneş altında kavrulan kemik koleksiyonuna katılmak için sıraya girebilirsiniz.

5 Dünya nükleer savaş ile felç olmadan önce teknolojinin tavan yaptığı noktaya ulaşmış. Bu yüzden yolculuklarınız esnasında geçmiş döneme ait parçalar bulabiliyorsunuz. Enerji silahları, sentetik robot parçaları gibi. Belki oyunda ilerledikçe komple robot bile yapılabilir kim bilir?

6 Karakter yaratım bölümü detaylı, seçebileceğiniz bir çok kişisel yetenek var. Kilit açma, ilk yardım, cerrahi müdahale, pazarlık yapma, hayvanları dinleme, patlayıcılar, silahlar, insanları ikna etme yetenekleri derken sürüp gidiyor. İlk başta dört kişiden oluşan takımınızı dengeli kurmak istiyorsanız her karaktere aynı yetenekleri vermemeniz gerekiyor.

7 Oyun daha erken erişimde, yani daha beta bile değil. Ama buna rağmen fazla rastlanmayan hataları ve oldukça büyük oyun alanı ile oyuncuya bitmiş hissi veriyor. Yani *Wasteland 2*'yi çok merak ediyorsanız erkem erişim olduğuna aldırmadan gönül rahatlığı ile oyunu alabilirsiniz. Uzun süredir hasretini çektiğimiz *Fallout 1&2* nostaljisini yaşamak için en iyi seçim; *Wasteland 2*.

ASSASSIN'S CREED BU SEFER GERÇEKTEN İSTANBUL'DAYDI!

İstanbul öyle bir çekim merkezi haline geldi ki her ustanın yolu bir şekilde buraya düşüyor. Oyun dünyasının kilometre taşlarından *Assasin's Creed* serisinin yaratıcısı **Patrice Desilets** de önceki ay İstanbul'daydı. Bu seneki teması 'Şehir ve Oyun' olan İstanbul Tanpınar Edebiyat Festivali (ITEF), Fransız Kültür Merkezi (FKM) desteğiyle Desilets'i konuk etti. Hazır gelmişken BUG Lab'e de uğrayan Desilets, süper bir kariyer dersi verdi. Öyle kolay bırakmayız biz adamı dedik ve bir de üstüne röportaj yaptık. FKM ve ITEF ekiplerine tekrar teşekkürler böyle bir imkan sundukları için.
-Güven Çatak

Güven: Patrice hoş geldin, burada olman bizim için gerçekten bir ayrıcalık. Klasik bir soruyla başlayalım. Nasıl girdin bu oyun işine? Film ve edebiyat okuduğunu biliyorum.

Patrice: Şanslıydım sanırım. 15 yıldır bu işi yapıyorum, bir 15 yıllık da eğitim hayatım var. Önce iki yıl kolejde edebiyat, ardından da üniversitede film çalışmaları okudum. Yaratıcı işlere hevesim bu yıllarda başladı. Hikâye anlatımı, kahramanın yolculuğu, bir ekibi yönetmek, insanları etkilemek, duyguları tetiklemek gibi bir filmi film yapan her şeyi okulda pratik etme fırsatım oldu ki benzer süreçler oyun üretiminde de var. Aslında bilgisayar oyunları beni seçti, ben onları değil. Hiç aklımda yoktu oyunlar. Ama sonra öğrendim ki Ubisoft, devlet desteği ile Kanada'ya geliyormuş. Ben de cv'imi yolladım. Galiba attığım ilk eposta idi, daha önce bir eposta hesabım bile yoktu. Senarist olarak başvurdum. Uzun süre aksaklıklar oldu ama sonunda görüşebildim. Senaristlik pozisyonu için başvurmuştum ama oyun tasarımcısına da ihtiyaçları olduğunu söyleyince ben de neden olmasın dedim (gülüyor). Üç görüşmeden sonra işi kaptım ve ilk Ubisoft Montreal çalışanlarından biri oldum. Eski oyun dergilerim hem jargonu hatırlamam hem de temel meseleleri öğrenmem açısından iyi oldu. En başta daha çok yönetici pozisyonundaydım, oyun tasarımına ve yaratıcı yönetmeliği geçişim *Prince of Persia Sands of Time* ve 'geriye sarma' fikriyle oldu. Yeni bir şeye ihtiyaç vardı diğer oyunlardan ayrılmak için.

Ubisoft'un Kanada'ya gelmesi büyük bir gelişme oldu sanırım endüstri için?

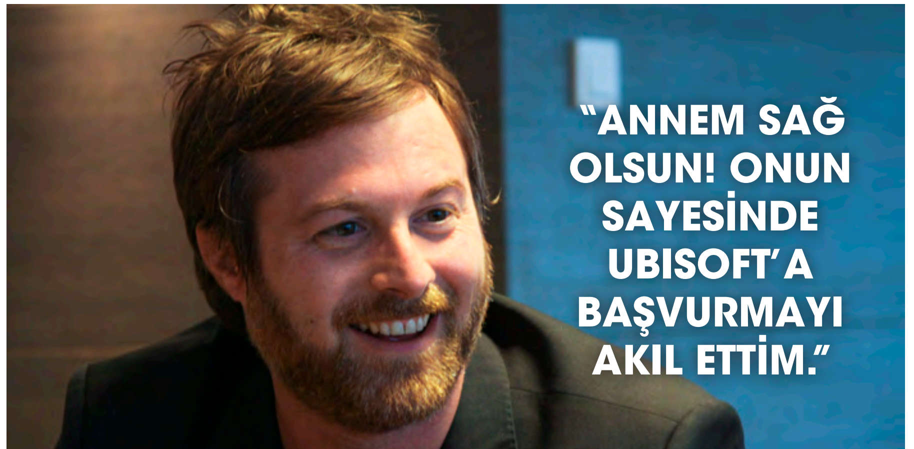
Kesinlikle. 1997 yılında Kanada'da bir oyun endüstrisi yoktu. Aslında bu Türkiye için de çok uygun bir model. Vergi meselesi çözülünce bir sürü firma şube açtı Ubisoft'un ardından. Üç boyutlu modelleme ve animasyon altyapımız zaten vardı. Tabii Montreal'in çiftdilli ve biraz Avrupa biraz Amerika olmasının da önemli bir katkısı var.

Prince of Persia Sands of Time ilk göz ağrın ve oldukça sinematografik bir oyun.

Bir sinematiği ancak oynayabiliyorsam severim, izlemek, pasif kalmak beni uzaklaştırır. Aksiyonun içinde bir görüntü yönetmeni gibi hareket etmek, kameranın kontrolünün parmağımın altında olmasını isterim. Sands of Time'daki geriye sarma özelliği beni adeta bir kurgu odasına götürdü. Sands of Time ile hem başarılı olmuş hem de kendimi bulmuştum. Evet, ben bu işi profesyonel olarak yapabilirim dedim. Bir imzam oluştu adeta. Sands of Time klasik bir tiyatro oyunu yapısına sahipti; bir mekan, bir zaman ve bir karakter. Prensin saraydaki ama sadece saraydaki üç bölümden oluşan yolculuğu. Oyunun sonundaki büyük geri sarma *Citizen Kane*'e bir saygı duruşu niteliğindeydi. 1001 gece masallarındaki gibi anlatılanlar oynadıklarımız oldu.

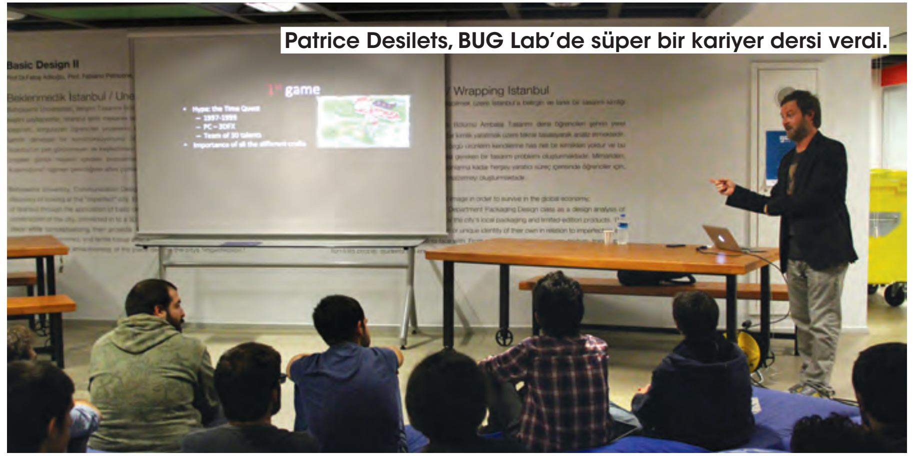
Ardından Assassin's Creed (AC) geldi, nasıl doğdu bu efsane?

AC'nin çıkışı aslında benim tamamen kötü bir çalışan olmam, söyleneni yapmamam ile tetiklendi, bir şey hariç (gülüyor). Bana yeni nesil oyun platformları için aksiyon-macera türünü yeniden tanımlama görevi verilmişti. Alt görev ise yeni bir Prince of Persia yapmam idi. Ben de yapmadım, istemedim açıkçası. Bitmiş bir oyunu yeniden kurcalamak çok saçma gelmişti. Sands of Time'dan kontrollerin zor olmaması gerektiğini öğrenmiştik. Esas mücadele ekranda görünen ile



"ANNEM SAĞ OLSUN! ONUN SAYESİNDE UBISOFT'A BAŞVURMAYI AKIL ETTİM."

verilmeliydi. Fanteziye ara vermek tarihi gerçeklere yer vermek istedik. Artık saraydan çıkmalı, tarihi bir kenti, hatta kentleri deneyimlemeliydik. Prince of Persia'da olmayan insanlar ortaya çıkmalı, kalabalıkların arasına dalmalıydık. *Crouching Tiger Hidden Dragon* tarzı duvarların üzerinde yürümek yerine neden 'parkur' yapmıyoruz dedik. Gerçekçi ama aynı zamanda kontrol edilebilir bir oynanabilirlik olmalıydı. Karakter olarak da prens ile vedalaşmalıydık artık, bize bir aksiyon karakteri lazımdı. Kolejdeyken okuduğum gizli tarikatlar üzerine bir kitap geldi aklıma, bu tarikatlardan biri de Haşhaşinler idi. Hadi bu sırlarla dolu grubun hikayesini anlatalım dedik. Ama esas bana sloganlaşacak bir inanç, bir öğreti gerekiyordu. Bu da '*Nothing is True, Everything is Permitted*' ile oldu (Her şey yalan, hiçbir şey yasak değil). Oyunculara büyük bir oyun parkı verecek ve oyunun hikâyesini de bu öğreti üzerine kuracaktım. Aslında AC çok daha büyük bir oyundu; RYO bileşenleri ve kendine has bir ekonomisi vardı ama bunların hepsini eledik. Temel mekaniklere odaklandık. Sinematik olmasın, hatta HUD'dan (head-up display) bile kurtulalım, Haşhaşin karakterinin dikkatini hiç dağıtmayalım, oyuncuyu hiç kopartmayalım dedik. Bu açıdan AC1 sıradışı bir deney, AC2 ise muhteşem bir bilgisayar oyunu oldu. Ama favorim halen AC1'dir (gülüyor).



Patrice Desilets, BUG Lab'de süper bir kariyer dersi verdi.

Parkur yaparak oyun mekanı ile etkileşime geçiyoruz. Bu mekaniğin tasarım sürecinden biraz bahsedebilir misiniz? Oyun mekanı ile etkileşim ve hikâyeyi nasıl birleştirdiniz?
Parkur iki yönden AC için uygundu. Öncelikle pazarlama açısından işimize geliyordu, parkur çok popüler bir performans biçimiydi. Diğeri ise akrobatik şeyleri zaten yapabiliyorduk *Sands of Time*'daki deneyimlerimizden dolayı. Geçişler çok önemliydi bu aşamada, işte animasyonun farkı da burada ortaya çıktı. O 4, 5 veya 6 karelik fark inandırıcılığı sağladı, hatta çoğu zaman etkileşim ile geri dönüş almaktan çok animasyon ile inandırıcı olmayı tercih ettik. İnce bir çizgi bu elbette. Bir tercih meselesi. Benim için önemli olan, insanların ekranda ne olup bittiğini anlamasıydı. 'Organik Tasarım' diyorum bu yaklaşıma, yani gerçek dünyadan kuralların oyuna uygulanması. Mesela bir tırmanma mekaniğini ele alalım. Tutabileceğimiz bir şey varsa tutup tırmanabilmeliyiz dedik. Saklanma mekaniği için NPC gruplar tasarladık. Böylece bir tutorial gerekmeyecekti, bir grubun içine dalıp saklanmak gerçek dünyadan bir mekanik çünkü. Kısacası gerçek hayatta anlamlı olan şeyleri eklemeye çalıştık hep.

Karakterler ve hikâye nasıl gelişti? Gerçek karakterleri kurmaca bir dünyada temsil etme konusunda ne düşünüyorsun?
Çok uzun bir süreçti. Birçok şeyi okuduk, araştırdık tahmin edersiniz ki. Aynı zamanda oyunu teknolojik olarak da oturtmaya çalışıyorduk. Ekliyor, çıkarıyor, neler yapabileceğimize bakıyorduk. Tarihte önemli bir an ile başlayalım dedik, tarihin akışını değiştiren türden bir an olmalıydı. Üçüncü Haçlı Seferi'nde Selahaddin Eyyubi ile Aslan Yürekli Richard gerçekten karşılaşıyor ve Haşhaşinler de bu setin tam ortasında. Buradan çıkışla bir suikastçinin hikayesini anlatalım ama karakter kendini sorgulasın, niye insanları öldürdüğünü bulsun. Zaten bu sorgulamayı yapması bile bağlı olduğu grubun kendisini kullandığı anlamına geliyor. Bir de tabii AC serisinin hikayesi var. Bir meta hikâyeden tüm kurguları yapalım istedik. Animus ortaya böyle çıktı. Geçmişle ilişki kurmak için şimdiki zamandan, hatta gelecekten bir şeyler koymalıydık oyuna. Ben Quebec'liyim ve Quebec'te bizi atalarımızı çok severiz, nereden geldiklerini biliriz. Mesela soyağacımın en tepesindeki Antoine Desilets Fransa'dan, Lyon'un küçük bir köyünden gelmiş Amerika'ya, 1654 yılında. İşte Animus ile atalara ulaşmayı, köklerimizle buluşmayı mümkün kılmak istedim. Oyunda başarısız olup ölmek önemli değil, zira zaten yıllar önce ölmüşsünüz. Önemli olan hatırlamak. Her yeni doğumda kayıt tamamlanıyor, yeni doğana geçiyor ve yeni bir kayıt başlıyor.

"DEDİK Kİ BİR GTA YAPALIM AMA ARABA KISMINI ÇIKARALIM, KARAKTERİN KENDİSİ ARABANIN YERİNE GEÇSİN VE BU AÇIK DÜNYADA İSTEDİĞİ GİBİ TAKILABİLSİN."

Ahmet Hamdi Tanpınar'ın İstanbul'u için geldiniz. Serinin İstanbul'da geçen Revelations oyununda çalışmadığınızı biliyorum ama çalışsaydınız nasıl bir AC tasarlardınız?
Bunu söylemek istemezdim ama aslında *Revelations*'ı oynamadım (gülüyor). Ubisoft'tan gergin ayrılığım sonucu seriden de uzaklaştım biraz açıkçası. Gerçi Ahmet Ümit ile bir arada olduğum söyleşide, katılımcılardan biri Revelations'ın İstanbul'u yakalayamadığından bahsetti. Kapalı Çarşı'yı gezerken bunu düşündüm ve nasıl yakalayamadıklarını anlayamadım, her yer yeni oyun mekanikleriyle doluydu. Mesela hamalları görünce, hemen üstlerine basarak parkur yapılabileceği aklıma geldi. Ben yapsaydım bu oyunu herhalde serinin en gürültülü ve kalabalık oyununu yapardım. İki saatlik Kapalı Çarşı turum sonrası sesten, renkten ve detay seviyesinden başım döndü. Bu arada Revelations'ın fikrini de ben vermiştim. İstanbul çok önemli bir merkezdi ve geçiş noktasıydı; Altair ile Ezio arasındaki bağı kurmanın tek anlamlı yoluydu. Neyse, sanırım bu oyunu ben yapsam nasıl olurdu asla bilemeyeceğiz (gülüyor).

Sır gibi saklanan yeni projeniz "1666" hakkında bir şeyler söylemek ister misiniz?
Saklandığı doğru, hem de bir kasada! Ubisoft ile aramdaki dava yüzünden çok emek harcadığım ve inandığım bu proje üzerinde şu an çalışamıyorum maalesef. Annem "*Canlarına oku!*" diyor (gülüyor). *1666* gerçekten yeni bir şey olacaktı AC'den sonra. Projenin hakkında bir şey söyleyemiyorum, sadece davadan dolayı değil kendim bile emin değilim devam edip etmek istediğimden bu kadar olaydan sonra. Şu an önemli bir kavşaktayım anlayacağın.

Belki de İstanbul'a gelmelisin!
Devlet yardımcı olursa neden olmasın? Quebec modelini getiririz buraya.

Bir tane de felsefe sorusu, bilimin bilinçaltında tanrı olduğu söylenir, AC için de bu düşünce geçerli mi?
Daha önce dediğim gibi *'Everything is True, Nothing is Permitted'*. Bu benim de düsturum bir anlamda. Sufi inanışına dayanıyor ama kuantum fiziği de aynı şeyi söylüyor. İlginç olan insanların *Assassin*'e takılıp bence esas önemli olan *Creed*'i pas geçmesi. Serinin bazı hayranları bunu yakalamışlar. Bana bununla ilgili yazdıklarında çok seviniyorum. **Leonard Cohen** ile aynı marketten alışveriş yapıyoruz. Bana "Sistemi değiştirmek istiyorsan içinde olmalısın" demişti bundan 10 yıl önce hayatımın başka bir kavşağındayken. Sanırım ben de bazı şeyleri değiştirmek istiyorum oynayacak bir Assassin ve konuşacak bir Creed olduğu sürece…
(Hüseyin Mert Erverdi'ye röportaja verdiği destekten dolayı ayrıca teşekkürler.)



Uzunca bir süre toplu fotoğraf çektirdik.

Her ay sağdan soldan bir şeyler öğreniyoruz ve **10 tanesini** bu sayfada topluyoruz!

01 Sayfa Üç Bu Sefer Oyuncuların

İngiltere'da yayınlanan **The Sun** gazetesi vardır. Özellikle üçüncü sayfası, çok cici kızlar için tanınma noktasıdır. Genellikle *"personality"* sergileme alanı, geçen ay bir kereliğine el değiştirdi. Sayfanın o haftalık sahibi olan **Rosie Jones**'a edilen bir özürün ardından, sayfa PlayStation 4 reklamı için kullanıldı. Eh, ancak bir nesil başlangıcında görürüz böyle şeyleri biz zaten.



02 Millenium Falcon'da Lise Okumak

Tamam sakin olun, gerçekten bir uzay gemisinde okumuyorsunuz tabii. Ama okulunuzun planı *Millenium Falcon* gibi olursa, daha ne istersiniz ki? Tamam, bu ay internette İsveç'li liseden görüntüler de vardı. Tek seferde birini elde ediyorsunuz arkadaşlar, açgüzlülük etmeyin siz. Ama seçiminizi iyi yapın.

03 İlk Star Trek Filmi Bizden

Yeni bir konu değil aslında bu. Ama pek de üstünde düşündüklerimizden de değil. **Sadri Alışık**'ın oynadığı **Turist Ömer Uzay Yolunda**, aslında ilk uzun metrajlı Star Trek filmi oluyor. Evet, o zamana kadar sadece dizi olarak yaşamını sürdüren serinin siftahını biz yapmışız.



04 Team Fortress 2'ye Satrançta Devam

Tamam, **Valve**'ın *Team Fortress 2*'yi her şeye maydonoz etmesine alıştık. Oyundaki kozmetik serisi tam bir salata oldu zaten. Ama bu noktaya geleceğini tahmin etmemiştik. **ThinkGeek**, *Team Fortress 2* satranç takımı satmaya başladı. Hem de oyun içinde taşların şapkalarını kullanabilmek için kod da barındırıyor bu paket. Kırmızılar ve Maviler arasındaki savaşın yeni arenası, fazla gerçek dünya oldu be.



05 Sekiz Saat Uyumak Yeni İcatmış

Doktorların papağan gibi 8 saat uykuyu övüyor olabilirler ama bunun geçmişi çok yokmuş. Sanayi Devrimi'nden önce insanlar iki bölümde uyuyorlarmış. İlk bölüm 02:30 civarına kadar sürüyormuş, sonra biraz yaşam ve tekrar uyku. Elektrik gelince mertlik bozulmuş belli ki. O zaman arkadaşlar, geceleri 2 saatlik co-op oyunlara tekrar başlıyoruz. "Old school" severiz biz. Her gece 02:30'da co-op RYO yapıyoruz.





06 LEGO’dan Dev Ayrıkvadi İnşası

İnsan çılgın olmayagörsün. Daha önce Hogwarts’ın devasa LEGO halini yapmış olan **Alice Finch**, yanına **David Frank**’i de alarak Ayrıkvadi (Rivendell) yapmaya karar vermiş. *Hobbit* filminin temasına uygun bu LEGO seti 200,000 parçadan oluşuyor ve devasa. Florasından Yüzük Tayflarına her detayı düşünülmüş bu set gözleri pörtletiyor resmen. *http://bit.ly/JxKQhT*

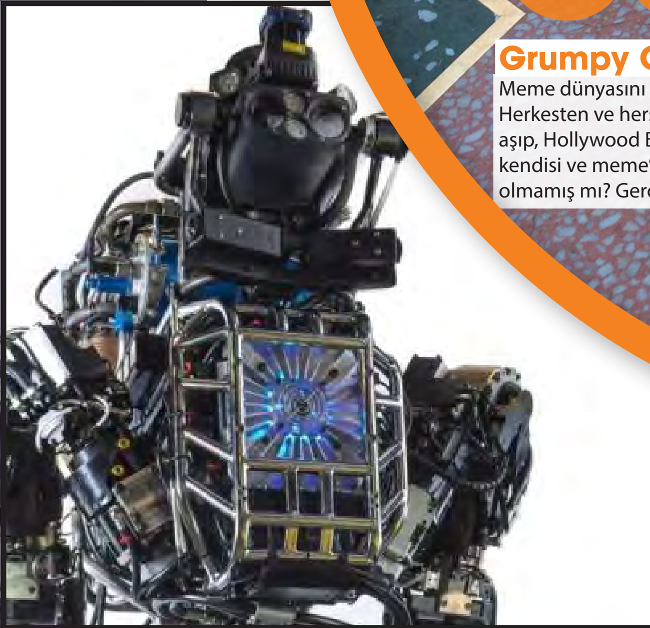


08 Grumpy Cat Ününü Mühürlerse

Meme dünyasını biliyorsanız, Grumpy Cat’i kaçırmış olamazsınız. Herkesten ve herşeyden nefret eden bu kedinin ünü interneti aşıp, Hollywood Bulvarı’na kadar ulaştı artık.Tamam, iyidir hoştur kendisi ve meme’leri beğenerek takip ediyoruz ama, bu fazla absürt olmamış mı? Gerçi Kim Kardashian sırada bekliyor diyorlar. Oh olsun!

07 Google ve Robot Ordusu

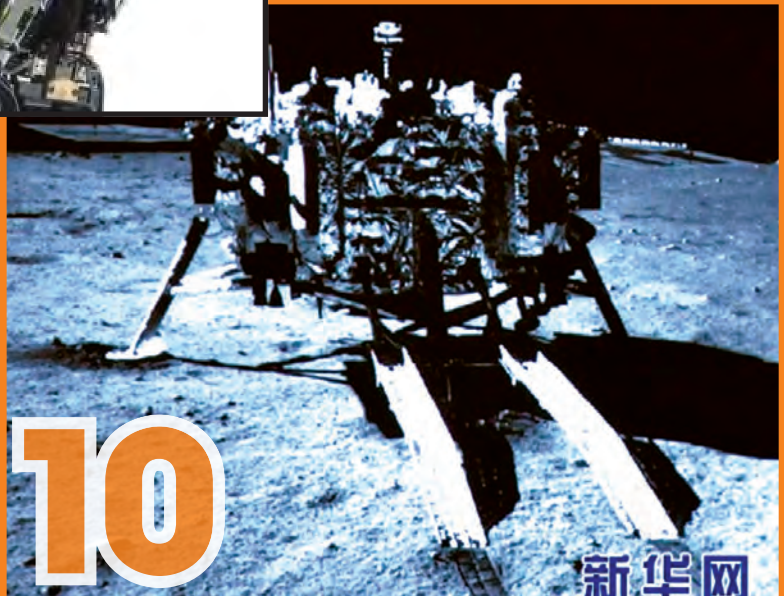
Kendince robotik teknolojisine de değer veren **Google**, son ayların popüler robot üretim ekibi Boston Dynamics’i aldı. Tam olarak ne kadar olduğu bilinmese de, bu çılgın firma artık Google’ın isteklerine göre robot üretecek. Bunu sıradan bir haberin ötesine çıkaran şey ise şu sürpriz: Bu, Google’ın aldığı sekizinci robot firmasıymış. Evet, SEKİZ!. Skynet, açtım kollarımı sana geliyorum.





09 Konuşan Robot Geldi, Geliyor

TIME dergisi ilginç bir anektot paylaşmış. ABD’de sağlık sigortası için telefon eden bir robot, insan konuşmasını oldukça iyi simüle edebiliyormuş. **Samantha West** adındaki robotu tekrar tekrar arayan ekip oldukça gerçekçi diyaloglar yaşamayı başarmışlar. Ama absürt sorularda robotun tıkandığı da teyit etmişler. Haydi bunu **Boston Dynamics** haberiyle birleştirin, sonra da kaçın bu gezegenden.



10 Aya Gidip Fotoğraf Çekmek Lazım

Evet, biz burada oraya tünel, buraya kanal uğraşadurakım; Çin Ay’dan fotoğraf çekimlerine başlamış. Daha doğrusu, Çin’in Ay’a yolladığı **Yutu** robotu çekiyor o fotoğrafları. Aslında herkesin merak ettiği, ABD’nin 1969 yılındaki yolculuğunun izleri. O nedenle Çin, ABD’ye teşekkür ediyordur, 51. Bölge’deki aynı stüdyoda çekim yapmalarına izin verdikleri için. Şaka şaka, fotoğraflar gayet gerçekçi duruyorlar. Ama diğerleri de öyleydi. Acaba???...



Yılın Unutulmaz Anları

Güzel bir yıldı 2013... "Ben oyuncuyum" diyenler için öyleydi gerçekten de. Bir yanda olgunluğunun doruklarına ulaşmış konsollar ve onları parmaklarının ucunda oynatan yapımcılardan gelen, bizi darmadağın eden oyunlar vardı...

Diğer yanda giderek büyük oyunları tehdit etmeye başlayan bağımsızlar, yeni ödeme modelleri, hayatımızdan çıkıp giderek bizi üzenler, hiç beklemediğimiz yerlerden gelip hayatımıza girenler vardı.

Oyuncu olmak için çok güzel yıldı 2013...
Hatırlamaya değer çok şey var, başlayalım mı?

Battlefield 4

YILIN
EN TANIDIK YENİ
Oyunu

Bazı oyunların kendisini her yıl tekrar etmesi bir sorunken (*Assassin's Creed, Call of Duty*) diğerlerinin o kadar da büyük bir sorun olmaması nedendir acep? Elbette Battlefield 4'ten bahsediyorum. Alın iki ayrı PC'yi, birinde Battlefield 3'ü, diğerinde 4'ü çalıştırın, oyunları daha önceden görmemiş birisinin aradaki farkı anlaması bayağı zor olacaktır.

Ama her zaman dediğimiz gibi, oyunlarda herşey görsellik değildir. Hatta bazen, oynanışın bile değişmesi gerekmez. Zaten mükemmel bir şekilde çalışan bir şey, zorla yeni içerik pompalanarak şişirilirse, eninde sonunda patlar (yine Assassin's Creed).

Ancak DICE, Battlefield 4'le çok doğru bir yol izlemiş. Mükemmel çalışan, 4 yıl sonra bile daha önce yaşanmamış anlar yaşatan yapısına hiç dokunmadan yeni savaş alanları, birçok yerde çok iyi çalışan yarı gerçekçi bir yıkım mekanizması vermiş ve 64 kişiyi bu alanlarda kaos yaratmaları için salıvermiş. Battlefield 5'te aynı taktik işe yarar mı bilemem, CoD'un oyuncularının aksine BF oyuncularının takdir ve beğeni eşiği oldukça yüksek olduğundan. Ama Battlefield 4 söz konusu olduğunda, bu taktiğin çok başarılı bir şekilde çalıştığını söyleyebilirim.

Efendim? Tek kişilik tarafı mı dediniz? Yokmuş gibi yapalım dostum, ne kaybederiz? **-Sinan**



The Room Two

AH NEREDE O
ESKİ GÜZEL OYUNLAR!
Özel Ödülü



Şu güzelim dergiyi okuyanların çok büyük çoğunluğunun ıskalayacağı, bu yılın en iyi oyunlarından birisi. Neden? Çünkü sadece iOS'ta var, en üst düzeyde zevki ise iPad'de çıkıyor. The Room'da, yani sizi esrarengiz bir kutuyla bir odaya hapseden ilk oyunda da olduğu gibi, ikinci oyunda da bir oda dolusu esrarengiz mekanizma ve bulmaca beyninizi allak bullak ediyor. Bu sefer tek bir kutunun etrafında değil, odaya dağılmış iki ve hatta bazen üç farklı dolap, mekanizma, kutu vs.'nin sırlarını çözmeniz ve akıl yürütmeniz gerekiyor.

Kimisi denizde bir gemi, kimisi bir mezar mahzeni olan bu odalar arasındaki geçiş, unutulmaz klasik Myst'i andırıyor ve size ipuçları bırakan esrarengiz "A"nın notlarını okurken tuhaf bir hikayenin içine çekildiğinizi de hissediyorsunuz. Özellikle kulaklıkla oynadığınızda, tüylerinizi diken diken eden bir oynanışa sahip, üstelik ne bir korku oyunu, ne de korkunç bir yanı olmamasına rağmen. Yarı karanlık bir odada elinizin altındaki imkansız gibi görünen bir tarot bulmacasını çözmeye çalışırken ensenizden fısıldayan sesler duymak kadar insanın dikkatini toplamasına yardımcı olan bir başka şey yok! **-Sinan**



LEGO Marvel Super Heroes

Hiçbir LEGO oyunu bizi daha önce hayal kırıklığına uğratmadı. Ama hiçbir LEGO oyunu da yapabildikleriyle bu kadar dikkat çekmedi daha önce. TT Games'in nasıl bir çalışma temposu var diye merak ediyorum ara ara.

LEGO Marvel Super Heroes, şu ana kadar gördüğünüz en geniş, en kapsamlı, en sağlam hikâyeye sahip, LEGO parçalarıyla en uyumlu mekanikleri oluşturan LEGO oyunu. Açık dünyasıyla, karakter çeşitliliğiyle, kendine münhasır senaryosuyla dikkat çekiyor. Ama, bugüne kadar markanın biraz yan ürünüymüş gibi sunulan, bir filmin ya da serinin senaryosunu takip eden oyunun yerine başlı başına, kendi ayakları üzerinde duran bir oyun çıktı karşımıza.

Dürüst olmak lazım, ben dahil kimse bu oyunda bu kadar derinlik, bu kadar detay, bu kadar çaba beklemiyordu. Bunca zaman denenip, heyecanı bittiğinde kenara atılan LEGO oyunlarının yerine delicesine devam eden, NEW York'ta saatlerce uçmalı-kaçmalı takipler yapan insanlar oldu konsolun başında. LEGO Marvel Super Heroes, bundan sonra çıkacak diğer LEGO oyunlarını alıp kıyaslayacağımız yegâne referanstır arkadaşlar. Bunun yanında, yamanmış LEGO oyunları kimliğinden ayrılıp ayakları üstünde duran da bir oyundur. Yazın bunu bir kenara siz. **-Sarp**

YILIN
Sürprizi



PLATFORM OYUNLARININ Yılı!

Mantar Yemiş 2013

İflah olmaz bir platform oyunları hastası olan benim için, bu sene adeta 90'ların oyun konsollarından fırlamış hâli gibiydi. Hemen isimlerini anmak istediğim Rayman Legends, Puppeteer, Tearaway, Super Mario World 3D, Sonic Lost World gibi saf platform oyunları bir yandan, Thomas Was Alone, Swapper, Gunpoint, Deadlight, PID, Contrast gibi bağımsız bulmaca-platform oyunları diğer yandan, beni fazlasıyla mest ettiler. Ama bu bağımsızlar bir yana asıl özlediklerimiz kuşkusuz saf platform oyunlarıydı. Bence kendinize sizin de bu tür oyunları özlediğinizi itiraf etme vakti çoktan gelmişti.

Biliyorum bir çoğunuz bazı geceleri Battlefield 4 oynamak yerine Rayman ile hoplayıp zıpladınız, Puppeteer ile çocukluğunuza dönüp, Tearaway ile Vita'nızı tekrar rafından indirdiniz, Super Mario'yu çok sevdiğiniz ama uzakta yaşayan amcanız gibi bu sene de özlediniz ve yine kavuştunuz. Hepsi birbirinden özel iyi ve güzel olan bu platform oyunları bu sene duyduğumuz özlemi çok iyi değerlendirerek özel olmayı başardılar. 2013'ü onlarsız anmak, içimizdeki dünyayı tekrar rengarenk yapan bu oyunlara büyük saygısızlık olurdu. Bu defa arayı açmayın, her sene gelin tamam mı? **-Pozan**





Acı Kaybımız:

Start-Select Tuşları

Bazı şeyleri kaybetmeden önce, değerlerinin farkına varamayız. Ya da duygusal olarak onlara ne kadar bağlandığımızı bilemeyiz. İşte Start ve Select tuşları, bizler için böyleymiş. Yeni nesil konsollardan alınıp kenara atıldıklarında, bu kadar etkileneceğimizi kimse söyleyemezdi bize.
Hem Xbox One'da, hem de PlayStation 4'te bu iki tuş artık yok. Yerlerini Options, Share, View, Menu gibi tuşlar aldı. İşin komik tarafı, iş işleve geldiğinde Start ve Select'in yerini alan, isimlerin tümüyle değişmesine sebebiyet veren bir yenilik göremiyorsunuz.
Elveda dostlar. Sizleri gerçekten özleyeceğiz. **-Sarp**



Tearaway

YILIN En Sempatiği

Bunca platform oyunu içinde Tearaway ayrı parantezi hak ediyor şimdi. Bunun başlıca nedeni yepyeni bir marka olması ve bize hiç bilmediğimiz bir dünyanın kapılarını daha doğrusu kağıtlarını aralamış olmasıydı. Tamamen kağıtlardan oluşan Tearaway dünyası, rengarenk grafikleri ve tehlike dolu bölümleri ile bir platform oyununun temel taşlarını en düzenli şekilde üst üste koymayı başarmıştı. Kağıttan bir oyun olma konusundaki yaratıcı fikrini kusursuz bir şekilde oyunlaştırmış ve şirinlik abidesi baş karakteri ile bizi Vita'nın ekranına kitlemişti.

Bir diğer başarısı da Ps Vita'ları canlandırmasıydı. Vita'nın bütün teknik özelliklerini kullanan oyun mekanikleri sayesinde konsola özgü bir oyun olma iddiasını da sonuna kadar gerçekleştiriyordu. Buna geniş sosyal ağ imkânlarını, koleksiyon paylaşımını, yaratıcılığınızı konuşturacağınız kendi kahramanınızı yaratma fırsatını v.b. özellikleri de eklemesi belki de çıkmış en iyi Vita oyunu olmasını sağlıyordu. Gece yatmadan önce yorgan altında yarım saat dozunda Tearaway almak bu yılın benim için en unutulmaz, en renkli oyun anlarından biriydi. **-Pozan**



Yılın Trendi: İkililer

Oyunlarda tek tabanca gittiğimiz zamanlar, biraz da olsa azaldı. Tamam, hâlâ tek kişiyiz ama artık bir yancımız, bir destekçimiz var. Kimi zaman oynanışa da etki eden bu arkadaşlar resmen bu yılın trendi oldu diyebiliriz. Kardeşim, her büyük oyunda bir takımın, bir ikilinin (ve birinde bir üçlünün) parçası mı oluruz? Oluyormuşuz. Tabii bir dolu bağımsız oyunda da yaşadık iki kardeşi, iki dostu idare etmeyi. İnanmıyorsanız örneklere bakın işte. **-Sarp**



Beyond: Two Souls

Aiden ve Jodie

Direkt olarak oynundaki benliğine müdahale ettiğimiz ikililerdendi Aiden ve Jodie. İkisi de birbirinden farklı şekilde yönetiliyordu, farklı amaçlara hizmet ediyorlardı. Üstelik, senaryoda birbirilerine olan bağlantıları da aynı oyundaki gibiydi, mistik, odağı kaymış ama oldukça gerçek.



Bioshock Infinite

Booker ve Elizabeth

Yılın daha erken dönemlerinde, Mart ayında karşılaştık bu ikiliyle. Kimi yerlerde Elizabeth'in oyuna kattıkları, daha doğrusu işlevselliği sorgulansa da elimizi tutup, kendi boynuna götürdüğü sahnede o kocaman mavi gözler sanki ruhumuza bakıyordu.



GTA V

Michael, Franklin ve Trevor

Rockstar, bu senenin trendini "görüyorum" dedi ve bahsi bir arttırdı. Bu üçlüde Trevor ve Michael arasındaki ilişki daha da özeldi. Aktiflikten pasifliğe, sevgiden nefrete, tutkudan umursamazlığa bu ikili heyecanlı bir deneyim sundular bize.



The Last of Us

Ellie ve Joel

Elizabeth' e göre çok daha akfif rol alan bir yan karakterdi Ellie. Joel ile ilişkisi, kayıplar sebebiyle düğümlenmişti zaten. Infinite'teki gibi "biz" demesek de her heyecan sonrasında "Ellie nerede" diyor, zor durumda kaldığımızda ise bu güçlü ve oya gibi işlenmiş karakterin bize desteği ile mutlu oluyorduk.



EN İYİ Hikâye

Bioshock Infinite

Yılın başlarında çıkan her oyunda olduğu gibi, Bioshock Infinite'in de etkisinin yılın oyunları seçimlerinde az olmasını beklemiştim, ama yanılmışım. Herkesin üstünde mutabık olduğu oyunlardan birisi oldu.

Bioshock serisinin bir oyunun ötesinde, sanatsal bir değeri vardı kuşkusuz. İlk Bioshock kesin liberalizm ve katıksız bir kapitalizm'in insanlığı kurtarabileceğine inanan bir adamın dünyasında geçiyordu. Bioshock Infinite ise keskin bir ırkçılık / dini bağnazlık ekseninde kurulmuş dünyaya kapılarını açmıştı. O unutulmaz "yükseliş"in arkasından unutulmaz anlar silsilesi gelmeye başladı.

Tabii ki hikayesini bir FPS içinde anlatmaya çalışan hemen her oyunun düştüğü bir çukura meyletmişti Bioshock Infinite de: Çatışmalar oyunun en güçlü olduğu yanı değildi. Bazı güçler kesin olarak diğerlerinin yerini alıyor ve daima kullanılıyordu (Possession). Ama günün sonunda, oyunun değeri yanınızdaki Elizabeth ve onunla yaşadıklarınız, Columbia şehri orada gördükleriniz, bu inanılmaz dünya ve oyunun sonunda sizi bıraktığı dipsiz kuyuydu önemli olan. Oyunu bitiren ve konuşmak için can atan hiçbirimiz bir çatışmayı değil, ama oyunun açtığı inanılmaz kapıyı ve ardındakileri konu etmek istiyordu.

Bioshock Infinite yılın oyunu adaylarının bolluğu arasında kaldığından olamadı. Başka bir yılda olsa, rakibi bile olmazdı. **-Sinan**

Baldur's Gate II: Enhanced Edition



Kimi oyunlar eskir, kimi oyunlarsa zamandan bağımsızdır. Tamam RYO'lar zaten en zor eskiyen oyunlardır ama Baldur's Gate 2 dediğin de ta 2000 yılına ait bir oyun. Üstelik Enhanced Edition tamamen sıfırdan yapılmıyor, yalnızca ayrıntılı bir şekilde üzerinden geçiliyordu. Bugün oynanabilir miydi gerçekten? Şöyle söyleyeyim arkadaşlar: Bu oyun gram eskimemiş ve hâlâ taş gibi. Dakikalarca NPC'lerle tartıştığınız, söylediklerinizin sonuçlarına en acı şekilde katlandığınız, saatlerce büyülerinizi düzenlemekle uğraştığınız, seçtiğiniz alignment'a uygun hareket edebildiğiniz, savaşları durdura durdura strateji kastığınız, en rol yapmalı RYO'lardan biri. Eskinin izometrik RYO tarzından hoşlanmayan biri değilseniz (ki olmayın bence öyle biri) elden geçirilmiş grafikleri, geniş ekran desteği, eklenen yeni karakterleri ve tabii hem Shadows of Amn'i hem de Throne of Bhaal'ı içermesiyle Enhanced Edition'a kayıtsız şartsız dalmalısınız. Yeni RYO'lar konusunda olmasa da yeniden yapımlar konusunda 2013'ün üstüne yıl tanımıyorum. **-Ömer**



Beyond: Two Souls

OGZ ofisinde birçok oyun merakla beklenmiştir ancak Heavy Rain'in bizde bıraktıklarından sonra, Beyond için apayrı bir merak duyuyorduk... David Cage değişik hikâyesini, yine değişik metotlarla anlatacak ve zihinlerimizde unutulması zor anılar bırakacaktı. Her fikri mülk üreticisi gibi David Cage'in de işi bu yüzden çok zor. Bazen o kadar iyi bir iş yaparsınız ki lanetiniz olur. Beyond: Two Souls, Heavy Rain ile karşılaştırılmaktan maalesef hiç kurtulamadı. Hem eleştirmenler, hem de oyuncular Cage'e yöneltikleri eleştirilerde çıtayı hep Heavy Rain olarak belirlediler. Bana soracak olursanız bu koca bir haksızlıktı... Aslında çoğu kişinin unuttuğu şey, Cage'in her adımında ezber bozmak istemesiydi. Beyond, Jodie'nin olağanüstü hikâyesini, yoğun dramatik anlarla örerek, kulaklardan çıkmayan melodilerle bezeyerek, kimi zaman korkutup kimi zaman hüzünlendirerek anlatmayı başarıyordu. Bu sene bitirdiğim onca oyunun arasında Jodie ve Aiden el ele tutuşmuş gülümsüyorlar bana... Ve halen yapılacak seçimlerim beni bekliyor Beyond'un içinde... Ne diyorum biliyor musunuz? Gelin kulak asmayın sağda solda söylenenlere. Kapatın ışıkları ve Jodie'nin yolculuğuna katılın; henüz onunla tanışmadıysanız... - **Faruk**

Persona 4 Golden

Çoğu insan PS2'sini bir kenara bıraktıktan sonra, ta 2008'de çıkan Persona 4'ün yeniden yapımı bu kez de herkesin çok beğendiği ama pek kimsenin almadığı Vita'ya çıkınca, koskoca Persona 4 çoğu insanın radarına giremedi ama bu mükemmel oyuna hakkını vermeyecek değiliz tabii ki.

Oyunun bir kere 2013 yılında bütün mobil konsollara çıkmış en iyi oyun olduğu rahatlıkla söylenebilir. Mobil konsollarda çoğunlukla kısa süreli seanslar halinde oynanan oyunlar tercih edilse de bir mobil konsolda RYO oynamak da aslında farklı ve keyifli bir tecrübedir. En güzel örneği de P4G zaten.

Bir de Persona 4 Golden'ın 2013'ün en başarılı yeniden yapımı olma kısmı var. Grafiklerinin baştan aşağı yenilenmesi; yeni karakterler, yeni zindanlar, yeni sosyal bağlar eklenmesi; genişletilmiş sonu ve daha birçok güzelliği ile Persona 4 Golden bir yeniden yapımın nasıl olması gerektiği konusunda kallavi bir ders verdi.

P4G hikâye, dünya, karakterler gibi konularda türün en iyilerinden biri olmasının yanı sıra oyun mekanikleri açısından net olarak türünün en iyisiydi. 3DS'e çıkanları bir kenara koyarsak RYO konusunda 2013 nispeten kısır bir yıl gibi gözükebilir. Ama P4G ve BGII: EE gibi yeniden yapımları da işin içine katacaksak 2013'ün RYO konusunda saygıyla hatırlanası bir yıl olduğunu kesin bir şekilde söyleyebiliriz.

Bir de kişisel bir not düşmem gerekirse sırf P4G oynayabilmek ve Oyungezer'e yazısını yazabilmek adına izin alıp askerliğimi uzatmam da kendi açımdan enteresan bir oyun tecrübesiydi. Ha, değdi mi? Sonuna kadar. - **Ömer**





Rocksmith 2014

Hatırlar mısınız, bir aralar etrafı kasıp kavuran, yılda en az bir karşımıza çıkan müzik oyunları vardı. Bir taraftan Guitar Hero, bir taraftan Rock Band gelip başımıza ekşiyordu, biz de plastik enstrümanlarla eğleniyorduk.

İşte o tür, müzik türü etraftan neredeyse silindi. Partilerde yerini Just Dance'ler, Dance Central'lar aldı. Artık geçmişin alışkanlıkları dışında, müzik oyunlarına dönüp bakan yok. Ama RS 2014, bu sene çok ilginç bir şey yaptı. Sadece müzik oyunlarının adını tekrar anmamıza sebep olmadı, aslında oyun ögelerini kullanarak tümüyle bir eğitim programı olduğunu kanıtladı.

Bendeniz, deli gibi gitar çalmaya çalışıyorum, ki bugüne kadar umurumda değildi. Hiçbir öğretmenin olamayacağı sakinlikte bana eğitim veren, adım adım beni gitarla barıştıran, kütüphanesi yenilendiği sürece de unutulmayacak olan bir "program" RS 2014. Sadece oyun değil. Yemeyin hakkını.

RS 2014, cidden farklı bir kulvarda ve bu kulvarın da ilki. İleride ne kadar tutar, bunun baterisi, yan flütü, elektro kemanı çıkar mı (uffff, keman...) ya da gitar hâli bile ne kadar tutar, bilemem. Ama bu haliyle, RS 2014 başarılı bir ilk olarak benim hafızamda yerini hep koruyacaktır. **-Sarp**

YILIN MÜZİK "Şeysi"





Assassin's Creed 4 Time Saver DLC Pack'leri

YILIN ŞALTER Attıranı

Sözde "zamanı az olan oyuncuların tüm silahlara, tüm kıyafetlere, tüm arabalara vs. sahip olması için icat edilmiş paketler"den haberiniz var mı? Birçok oyunda 1 dolardan 30 dolara kadar değişen fiyatlarla satılıyor ve "Time Saver" (zaman kazandırma) paketleri deniyor bunlara. Ama, bunlar bildiğiniz birkaç yıl önce "Cheat" olarak girdiğimiz şeyler lan!? Konsola **"/money"** yazardık para gelirdi, **"yukarı, aşağı, yukarı, sağ, X"**'e basardık; tüm araçlar açılırdı. Şimdi ne oldu da para verilecek "paketler" haline geldi bu cheat'ler?

Olan şu, iyice cozutan oyun firmaları bunları bize ek özellikmiş gibi kakalamanın bir yolunu buldu: DLC süsü vermek ve içimizdeki "en önde ben olacam!" hissini gıdıklamak. *NFS Rivals, GT6, Forza Motorsport 5* derken, bunu en ayyuka çıkartan *Black Flag* oldu. Tek kişilik oyundaki tüm toplanabilir nesnelerin ve aktivitelerin yerini göstermekle başlayıp, multiplayer'daki tüm geliştirme ve yetenekleri açan hayvan gibi pahalı (20 paund) bir pakete kadar çıkıyor. Bu sonuncusunun büyük bir haksızlık ve neredeyse *"multiplayer'da hile yapmak"* demek olduğunu bilmem söylememe gerek var mı. Kısacası, oyun firmaları, bizi gerizekalı yerine koymayın, Cheat'leri oyunlara geri koyun... Manyak mısınız nesiniz?! **-Sinan**



XCOM: Enemy Within

Neden XCOM: Enemy Within? Çünkü ek paketlerde pek alışık olmadığımız çok fazla ve farklı içeriği bize sunarak oyunu tekrar oynatmayı becerdiği için. XCOM hastaları zaten tekrar ve tekrar oynamayı (özellikle Impossible'da bitirmeye çalışmak) sürdürüyorlar ama bu ek paket oyunu bir kez bitirmiş insanları bile baştan oynamaya teşvik ediyor.

Askerlerin genetiği ile oynamak, onlara robot parçaları takabilmek şimdiye kadar hiçbir XCOM oyununda denenmemiş yeniliklerdi ve seriye müthiş uyum sağladılar. Serinin ilk oyunlarında eğer onları koruyamazsanız uzaylıların işgalini haklı görüp onların saflarına geçen ülkeler olurdu. Enemy Within de ise eskiden çabucak geçiştirilen bu detayın derinlerine Exalt ile iniyor. Sadece uzaylılarla değil insanlara karşı da savaşıyoruz. Bu yüzden yani bir ek paket bir sene önce çıkmış koca oyunu tekrar oynatabildiği için listeye giriyor. Ve hepimizin aklında başka bir soru beliriyor; yeni oyunda (kesinlikle bir XCOM 2 olacak, satışları çok iyiydi) daha ne gibi gelişmiş seçenekler gelecek? Çünkü Enemy Within ile Firaxis sınırlarını zaten çok zorladı. Yeni oyun gelene kadar, benim hafızamda kimin olacağı belli. **-Nurettin**

YILIN Ek Paketi



Grand Theft Auto V



Daha iki sayfamız olduğuna ve GTA V'in yeri burada olduğuna göre, anladınız siz. GTA V, yılın oyunu değil arkadaşlar. Ama yılın oyunu tartışmasındaki iki adaydan bir tanesiydi. Bu tartışma sonucunda seçilmemiş olması, GTA V'in bizde iz bırakmadığı ya da ilerleyen zamanlarda hatırlanmayacağı anlamına gelmiyor. Aslında GTA V'in yılın oyunu pozisyonuna gelmemesinde, hatırlanma şeklinin çok önemli bir yeri var.

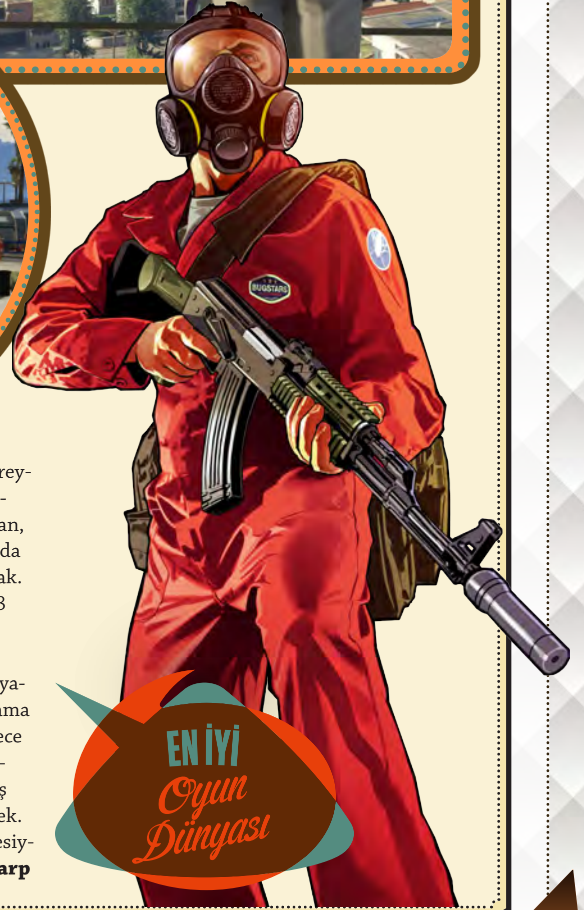


GTA V sizde yarattığı depresif atmosferle, müthiş soundtrack albümüyle, ya da çığır açan grafikleriyle iz bırakmayacak. GTA V'i geriye dönüp mimikleri yansıtışından, oynanışa getirdiği yeniliklerden dolayı hatırlamayacaksınız. Onun yerine GTA V, yapabildikleri ve yapmayı seçtikleriyle hatırlanacak. Benim için Flower'dan beri bir oyun dünyasında bu kadar kendimi ait hissettiğim başka bir yer olmadı. Ne zaman Del Perro sahiline insem, sanki parmaklarımın arasına kaçan kumları hissedebiliyordum. Ya da her nefes alışımda o hafif tuzlu, sıcak ve boğuk okyanus havasını çekebiliyordum içime. Hayır, ben hiç okyanus kıyısına gitmedim hayatım boyunca. Ama GTA V bana bunu hissettirmeyi başardı işte.

Yine GTA V, sizi kahraman yerine koyduğu bir öyküyle hatırlanmayacak. Çünkü GTA V'in senaryosu serinin diğer oyunlarına, hatta piyasadaki birçok oyuna göre etkisizdi, hatta pasifti. Ama amaç da buydu zaten, çünkü Los Santos ya da San Andreas bölgesi ne Michael'ı, ne Trevor'u ne de Franklin'i önemsemiyordu ki. Biz olsak da, olmasak da o şehir vardı. Arkadaş grupları toplanıyor, biz yanlarına gidene kadar konuşmaya devam ediyorlardı. Kendilerince bölgeyi turlayan motor grupları, bisiklet meraklıları vardı. İnsanların hayatları akıyor, kesişiyor, duruyordu.

GTA V, akıllara durgunluk veren bir senaryoyla değil, içinde nefes alınabilir ve diğer bireyler kadar parçası olduğumuz bir dünya ile hatırlanacak işte. Bu arada hatırlatırım, o diğer bireyler NPC. Gerçek değil onlar. Ama yaşayabiliyorlar. Üstelik bu hisleri Oculus Rift olmadan, birincil kişi kamerası olmadan, vücudumuzda sensörler olmadan yaşattığı için hatırlanacak. Topu topu 256 MB sistem hafızası olan, 7-8 yıllık cihazlarla bunları sağlayabildiği için.

GTA V yılın en dramatik, en komik, en göz yaşartıcı oyunu olarak düşünülmeyecek asla ama hem kendisi, hem de yapımcı Rockstar sadece 2014'te değil, daha da geniş bir süreçte burnunu ucundan da olsa açık dünyaya sokmuş her oyunun karşısında zebellah gibi dikilecek. Çünkü eldeki imkânları uygulamaya dökmesiyle, GTA V uzun bir süre unutulmayacak. **-Sarp**



YILIN
Trol
Olayı

thesurvivor2299.com

Bu yıl en ağır trolü bir kullanıcının Fallout 4 beklentimizi kötüye kullanmasından yedik. Thesurvivor2299.com adresinde bir kampanya başlatan DCHoaxer nick'li arkadaş, fena yedi hepimizi. Yola Boston'la alakalı bir mors koduyla başlayan, sayacıyla destekleyen, Fallout dünyasından birçok referansla adım adım ilerleten bu adam Bethesda'nın avukatlarının araya girmesiyle geri adım attı. Toplamda 990 dolar ödediğini söyleyen DCHoaxer, bunun 900 dolarını adresin Bethesda tarafından alınıyormuş gibi gözükmesine harcamış. Olayı inandırıcı yapan en önemli etmenlerden biriydi bu zaten.

VGNR [CAP] · ***? · LET· GRZ XJG XRS FWZZR GOS
UIEG SII GZVZI || GRZ SAW XRS SAZZ XJG DZVB GRZ
XUJIZ

18 15:45:11



Nedeni sorulunca da, kendince Bethesda'nın oyuna dair bir açıklama yapmaya zorlama olduğunu belirtti. Peki yedik mi? Hayır. Olmaz öyle saçmalık çünkü. Ama bütün gizleriyle, ufak ipuçlarıyla Fallout'a dair haber bekleyen neredeyse herkesi keklemeyi becerdi kendisi. Bu da müthiş bir başarı. **-Sarp**

Outlast



Benim için Outlast'i unutulmaz kılan, insan deliliğinin sınırlarını gösterebilmesi oldu. Değil 18 yaşındaki, 37 yaşındaki birine bile içini hoplatan, odadan kaçma isteği duyurtan sahneleri, korkusuzca cinselliği ve vahşeti gösterebilen Outlast gibi bir oyun, elbette para babası Activision'dan değil, bağımsız, küçük bir yapımcıdan çıkacaktı.

Bu dosyada, oyunlardan bahsederken o oyunlardaki unutamadığımız anların üstünü çizmeye karar vermiştik. Ancak Outlast'in çizgisel anlatımı yüzünden herhangi bir anını anlatacak olursam sizin için tadını kaçıracağını düşünüyorum. Onun yerine, oyunun gerçek kahramanı olan kişiden değil, "şey"den bahsetmek istiyorum: Kameranızdan. Eğer Outlast'in dünyasını Amnesia'daki gibi kapkaranlık görecek olsak, aynı etkiyi yaratmazdı. Kameranızın yeşil gece görüşüyle sadece yakınınızdaki şeyleri görebilmek müthiş bir fikirdi. O kameranın pili bitecek diye dehşetle az dolanmadım, temelli karanlıkta kalma korkusuydu beni ilk başlarda donduran.

Sonra deliler geldi. Bir korku oyununa doğa üstünü (en azından büyük ölçüde) karıştırmadan böyle bir atmosfer kurabilmiş olmaları, Outlast'i bu yılın en korkunç oyunu yaptı benim için. **-Sinan**

YILIN
TEMİZ DON
İhtiyacı

Final Fantasy XIV: A Realm Reborn



Bu oyunun ticari olarak başarılı olmaması için birçok neden vardı. Oyunun kendisi ücretliydi, aylık ödeme de istiyordu, klasik bir oynanışa sahipti ve türe fazla yenilik getirmiyordu, Final Fantasy XIV, 3 yıl önce ilk kez çıktığında büyük hayal kırıklığı yaratmış ve Square-Enix'e olan güveni sarsmıştı, Final Fantasy serisinin kendisi zaten yıllardır iyi durumda değildi, SW ya da WoW gibi bilindik bir dünyada geçmiyordu vesaire vesaire...

Ama işte siz ortaya iyi bir oyun koyduğunuz zaman aleyhinize olan bütün değişkenler önemini yitirebiliyor. Oyununuzda güzel ve zengin bir dünya sunuyor, oynanış mekanikleriniz kusursuza yakın çalışıyor, geliştiricileriniz oyuncu topluluğu ile içli dışlı oluyor, kısacası bir DVO'dan beklenen her şeyi düzgün bir şekilde oyuncuya verebiliyorsanız, oyuncular da bunun karşılığını veriyor.

Önümüzdeki dönemde çıkacak, "pay 2 play" modeliyle çalışan iddialı yapımların akibeti şimdiden belli değil elbette. Ama yıllar sonra, ayakta kalabilmiş en son pay 2 play DVO olarak 2013'te (yeniden) çıkan FF14'ü anıyor olursak şaşırmayacağım. **- Ömer**



Online Ligler ve Stream Trendi

Şüphesiz ki bu yılın oyun anlayışını en çok değiştiren trendlerinden biri de "stream" teknolojisinin yaygınlaşması yani diğer bir deyişle oyunun canlı olarak internet ortamına aktarılması olayı. Evet, önceden de birçok oyunsever bu teknoloji sayesinde eğlenceli yayınlar yapardı ama 2013 yılında stream olgusuna ezber bozduran bir şey var ki, tartışılmaz etkiye sahip; MOBA ligleri. Özellikle League of Legends'ın yaygınlaşması sonrasında popülaritesini artırarak devam eden bu yapı, günümüzde bir e-spor oyununun final karşılaşmasının gerçek oyun severler sayesinde stadyum doldurabileceğini bize kanıtladı. Hergün milyonlarca oyuncu tarafından ziyaret edilen bu online yayınlar, rekorları da beraberinde getiriyor. Örneğin Wickd nickli League of Legends oyuncusu Mike Petersen, 137.769 anlık seyirci ile Twitch.TV'nin kişisel yayın segmentinde gelmiş geçmiş en çok anlık izleyici rekorunu elinde bulunduruyor. Genel rekorlara geçtiğimizde yine şaşırtmayacak bir şekilde sonuç League of Legends cephesinden; oyunun üçüncü sezon finalleri 32 milyon online izleyici tarafından izlenmiş. Anlık rekor ise 8.5 milyon. Bu sayıların bir sene önce 8 milyon ve 1 milyon olduğunu düşünürsek... Daha MOBA'dan çıkacak çok ekmek, oynanacak çok oyun var arkadaşlar. Oyunlar artık sadece oynanmıyor, izleniyor da. Üstelik oldukça keyifli bir şekilde. **-Berkan**



Tomb Raider

YILIN CEKET İlikleteni



Bu oyun hakkında, belki de en son yazması gereken kişiyim. Eğer ki beni tanıyor ve yazılarımdan haberdarsanız, Tomb Raider ile çok çalkantılı ve agresif bir ilişkim oldu. Ama bu ilişki, oyunun kendisinden çok halkla ilişkiler politikasıydı ve, bu da benim bağnaz bir bakışım olmasına sebep olmamalı.

Bunca zamandır fantezi objesi vücut oranlarıyla havuzda ıslanmaktan öteye gitmeyen Lara Croft, yenilendi. Hem de cidiye alınacak, empati kurulacak, "Ben olsaydım..." sorusunu oyun boyunca sorduracak şekilde. Kabul, hâlâ saplanan şeyi çıkarırken dakikalarca kendisini inletebiliyorsunuz, bununla mest olan Youtuber'lar da var. Ama bu kadar sorun kadı kızında da olur canım. Aksiyonu, gizliliği ve hikâyesi de ortalamanın üstünde olduğundan, Tomb Raider ilerleyen yıllarda *"Lara'yı tekrar ciddiye aldığımız oyun"* olarak hatırlatacaktır kendisini. Benim takıntılı olduğum noktalar da bana kalsın yahu, Square Enix ve ben onları ayrıca çözeceğiz. **-Sarp**

YILIN ALTÜST Edeni

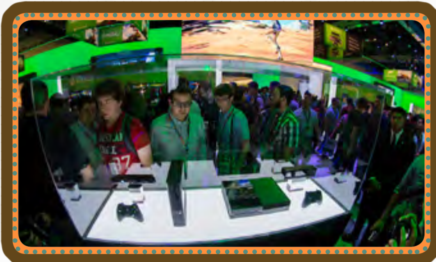
Gone Home

Bir oyun düşünün. Adı sanı duyulmamış. Bir anda herkes üzerinde konuşmaya, teoriler üretmeye başlıyor. Merak ediyorsunuz, neymiş acaba bu diyorsunuz. Başınıza geleceklerden habersizsiniz. Halbuki yaklaşık 3 saat sonra kendinizi duygusal açıdan sağlam bir şekilde silkelenmiş halde bulacak, ekrana bakakalacaksınız.

Çoğu oyunu oynayıp bitiriyoruz ve unutuyoruz. Bazı oyunların üzerimizde bıraktığı etki ise öyle hemen geçmiyor; üzerinde düşünmeye, araştırmaya devam etmek istiyorsunuz. İşte Gone Home bu oyunlardan biri. Kim derdi ki içinde kimseciklerin bulunmadığı bir evi gezmek bu kadar heyecanlı, bu kadar üzücü, bu kadar iz bırakıcı olabilir? Tamam, evde yaşayanlar yönettiğimiz karakter olan Katie'nin annesi, babası ve kız kardeşi. Ama hayatta en yakınlarımızdan bile sırlar saklamıyor muyuz? Kendi evinizde annenizin, babanızın özel eşyalarını karıştırıyor musunuz? Gone Home oynarken de resmen başkalarının hayatlarına burnunuzu soktuğunuzu düşünüp rahatsız oluyor ama bir yandan da görmediğiniz bu karakterleri acayip önemsediğinizi fark ediyorsunuz. Başından sonuna kadar duygusal gelgitlerin peşinizi bırakmayacağı bu çok özel oyun kesinlikle yaşanması gereken bir deneyim. **-Eser**

Yılın Fiyaskoları

Artık suçu yeni nesil konsollara mı atarsınız, yoksa ufukta hep bir gözüken, bir türlü gitmeyen ekonomik kriz korkusunun sektöre yansımasına mı bilinmez. Ama bu sene, özellikle firmaların bütün olarak yaptıkları, dudak uçuklattı adeta. Sözlerinden dönmek için bir ay bile beklemeyenleri mi dersiniz, atar yapıp sektörden gideni mi, yoksa yıllara meydan okurken bir anda batanları mı. Anlayacağınız, biraz sinirlendirici şekilde, biraz da üzerek 2013 fiyaskolarıyla da iz bıraktı bizde. **-Sarp**



Xbox Politikalarında Yan Çizmek

Microsoft, haziran ayında Xbox One'ın politikalarına dair ne dediyse, hepsini daha bir ay geçmeden bir bir geri aldı. Bunun hakkında Ekim ayında iki sayfalık dolu dolu bir yazı da yazdık. Bir firma, hizmet verdiği marketi bu kadar mı az tanır, bu kadar mı hatalı karar alır. Birisi açıklasın lütfen. Olay esnasında gemiden atlayan Don Mattrick de tuzu biberi zaten.



Phil Fish ve Marcus Beer

Fez'in yapımcısı Phill Fish, çok hassas bir adam. Çabuk alev alıyor, çok etkileniyor yorumlardan. Marcus Beer ise dışı sert, güçlü bir kabukla kaplı tam bir saldırı makinesi. Bu ikili, laf dalaşıyla birbirilerine girdiler girmesine, sonucunda pof! Phill Fish sektörü bıraktığını ve Fez 2'yi rafa kaldırdığını açıkladı. Üzüldük üzülmesine ama Beer inadına devam etti, Fish ise kimseyle görüşmüyor. Nedir bu çocukluk be!



VGA'dan VGX'e

Her mecrada dile getirdik, getirmeye de devam edeceğiz. Oyun dünyasının iki ödül töreni vardı. Birisi BAFTA, birisi VGA. VarDI diyorum, çünkü VGA'nın VGX'e dönüşümü sonrasında, geriye bir tören kaldığını düşünmüyorum. Bu kadar kalitesiz, bu kadar eğreti, bu kadar kimyası uyumsuz kişilerin yer aldığı etkinlik tam bir fiyasko olmanın ötesinde, oyun dünyasının popüler kültür mecralarındaki bir kalesiydi ve elimizden bunu aldı.

The Last of Us

YILIN UNUTULMAYACAK Klasiği

YILIN Oyunu



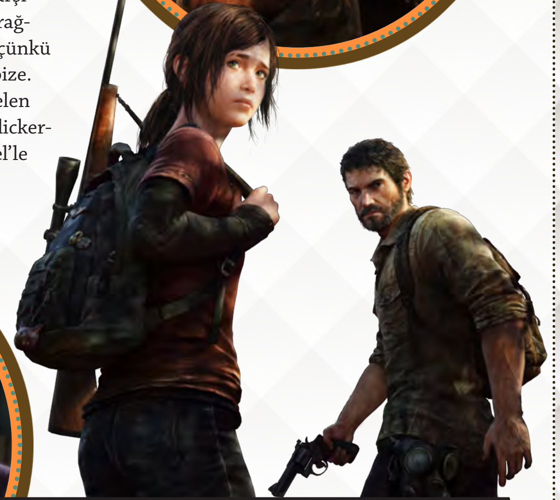
Küçük kız kaldırımın kenarında ağzından kanlar akarak ağlarken, donakalmıştım. En korktuğum şeylerden biri başıma gelmiş, hayatımda ilk kez bir insanın zarar gördüğü trafik kazasına karışmıştım. Bindiğim taksi küçük bir kız çocuğuna çarpmıştı. Acaba sohbet ettiğim için mi şoförün dikkati dağılmıştı? Şehir içinde biraz hızlı gittiği halde uyarmadığım için ben miydim suçlu bu minicik kızın "anneme götürün beni" diye hüngür hüngür ağlamasında? Yanındaki tanıdığı ve şoför kızı alıp hastaneye götürürken arkalarından bakabildim sadece. Donakalmıştım.

Şimdi dönüp bu olayı hatırlıyorum... Ve yıl boyunca bende iz bırakmış tüm oyunlara bakıyorum da; (şimdi söyleyeceğimi müthiş bir tesadüf veya hayatımın hobisi aracılığıyla verilen ilahi bir mesaj olarak alabilirsiniz) hepsinde, küçük bir kızı tehlikelerden koruma teması var: *Beyond, The Walking Dead, Bioshock Infinite*... Ama hepsinden daha güçlüsü, The Last of Us. Daha ilk dakikasından beni yakalayan *The Last of Us*, son saniyesine kadar yakamı, sonrasında da aklımı, bilinç altımı rahat bırakmadı. Sadece tek bir yönüyle de değil, yapımcıların da farkında olmadan verdikleri tüm kararlar oyunu on yıllara meydan okuyacak bir klasik haline getirdi. Joel ve Ellie'nin arasındaki baştaki şüphecilik, sonra yol arkadaşlığı, sonra da hayatlarındaki en büyük eksik olan bir baba/kız ilişkisinden de öteye taşınan bağ inanılmaz anlatılmıştı. Mantar olayının gerçekçiliğinden yola çıkarak, tamamen gerçekçi ve inanılır karakterlerle ve tehlikelerle bezeli bir dünya yapmayı başarmışlardı. Öldürdüğünüz her bir insan, size saldırmadığı zaman aslında "insan" olduklarının farkına varacağınız kadar gerçekti. Düşmanlarınız hem insan, hem de canavar olsalar da Joel de en az onlar kadar canavarca davranıyordu.

Ve beni Last of Us'ta en çok vuran şey, böylesi bir dünyada var olursam, en az Joel kadar acımasız birine dönüşeceğimi yüzüme çarpması oldu. Joel hayatta kalmak için gerekeni yapan birisiydi. Kendime dönüp baktığımda o dünyada önce ailemi, onları kaybedersem de kendimi korumak ve hayatta kalmak için yapacaklarımın Joel'den çok daha acımasız olabileceğine inandım. Gerçi, o dünyada olabileceğim tek karakter bir Clicker'dır muhtemelen ama yine Joel'in verdiği acımasız karar beni sıçratırken aynı zamanda da içimde biri kafa sallıyordu. Özellikle de oyunun sonunda verdiği kararlar silsilesinde. Onaylarcasına.

The Last of Us, benzeri ancak bir konsol nesli boyunca gelebilecek eşsiz bir deneyim sundu. Saatler süren yılın oyunu tartışmalarında karşısında GTA V gibi devasa bir rakip olmasına rağmen hiç geri adım atmasına gerek kalmadı, çünkü dört dörtlük bir oyun deneyimi yaşatmıştı bize. İşin kolayına kaçıp GTA V'i seçsek muhtemelen vicdanımız rahatsız olurdu, rüyalarımızda clickerlar kovalardı. Oysa biz bu oyunu Ellie ve Joel'le hatırlamak istiyorduk. **-Sinan**





Yılın Müzikleri

The Last of Us



Yılın oyunu olmak demek, her şeyiyle bizi etkilemek demek. The Last of Us, gerek gerilimi, gerek kaybı, gerekse tünelin sonundaki o umudu notalara dökmek konusunda çok başarılıydı. Oyun dışı depresyon tetiklemekte birebir, olmaya da devam edecek.

Ni No Kuni



RYO'lardaki sinematik deneyimin önemli bir kısmıdır müzikler. Ni No Kuni de bu konuda resmen hayaller dünyasına taşıdı bizi. Bulunduğumuz yere ya da hikâyenin önemli noktalarında o geçişi, ardından bizi sarsıp dünyanın içine çekmesi eşsizdi. Toplu taşıma araşlarında, gökyüzüne bakarken tavsiye ediyoruz ilerleyen yıllarda.

Bioshock: Infinite



Bir distopya hikâyesinin müziklerinin bu kadar umut ve ışık içeriyor olması. İlahilerden alınan feyzin, hafif melodrama sosuna batırılmasını mı ararsınız, yoksa kara mizahın aksak ritmlere yansıtılıp Lutece kardeşler eşliğinde sunulmasını mı? Oyun içindeki anları belki de en iyi tetikleyen müzikler olarak hatırlanacaklar.



Ofiste Biri Var!



EMİR CERRAHOĞLU
Görevi: Donanımcı
Ofise gelen ürünlerden beğendiği olursa, ürünün tüm özelliklerini neredeyse devre şemasına kadar anlatır, üreticisinden daha iyi bilir. Canı sıkıldığında "hava topu" (Air Cannon) ile etrafa gerçekten hava atar. Bir de aşçılık lisansı sahibi olduğu söylenir ama henüz soframıza teşrif eden bir şeyi olmamıştır.



OZAN ÖZKAN
Görevi: Web Mastercı
Ozan bizde ailenin büyük abisi, babacan tavırlarıyla bizim vazgeçilmezimiz. Arada bir İsviçre çakısı sendromu yaşadığına da eminim. Arkadaş, bir insan bir konuda da beceriksiz olsun (yazar burada nazarı güdümlü füze olarak kullanmaya çalışıyor). Neyse işte Ozan böyle tatlı sert ama sonunda sevgi yumağı bir arkadaşımız. Bizim Puri'nin tüysüz olanı yani. Fazla severseniz ikisi de tırmalıyor.

Bilen Adam

SUYUNU ÇEKEN SEKTÖR

Türkiye'de çıkacak oyunları en düzenli şekilde takip edenin ben olduğumu iddia edebilirim. Sayfalarca, kategorilere göre düzenlenmiş Excel tablolarında hangi oyunun, hangi platforma ne zaman çıkacağının bilgisi elimin altındadır daima. Bir takıntılılık durumu var, çaktırmayın.

İşte bu tablolarla oynarken, 2014'te çıkacak oyunları bir taratayım dedim. Sonuç hiç de iç açıcı değildi: 2014 yılı içinde çıkış tarihi kesin olarak belli olan oyun sayısı sadece 56'ydı. Bunun ne kadar düşük bir rakam olduğunu göstermek için, aynı rakamın 2013 başında 114 olduğunu söylemem yeterli olur sanırım.

Peki neden? Açıkçası bunun birçok nedeni olabilir, ama en öncelikli olanı 2013'ün piyasa gücü ve kullanıcı sayısı belli olan bir konsol neslinin sonu iken, 2014'ün piyasa gücü ve satın alım miktarları hala belli olmayan yeni bir konsol neslinin ilk yılı olması. Haliyle tüm büyük firmalar, önümüzdeki sene ellerindeki iş gücünü hangi konsola, ne şekilde bölüştüreceğini belirlemeden önce biraz olsun önlerini görmek istiyorlar. Bir kısmı da yeni oyunlarını yıl içindeki önemli fuarlara bölüştürüp, yıl boyunca medyada görünürlük elde etme peşindedir eminim. Hatta biraz daha ileri gidip, bazı firmaların hala Sony ve Microsoft'la "konsola özgü olma" (exclusivity) anlaşması yapmak için gizli gizli anlaşma peşinde olduklarını söylemek de yanlış olmaz.

Ancak bu 56 oyunun bir kısmının da serbest yapım oyunlar olduğunu düşünürsek, sadece konsol nesilleri arasındaki geçişle açıklanamayacak kadar büyük bir düşüş var 2014'teki AAA oyun sayısında. Acaba Call of Duty, Assassin's Creed gibi oyunların firmalara sağladığı "yıllık, kesintisiz, büyük miktarda para akışı" azalmaya başlamasının etkileri mi bunlar? Dead Space ve Mirror's Edge'in ticari başarısızılıklarından sonra yeni oyun IP'lerine girmeye korkmaya mı başladılar? Mobil platformların yükselişi, Freemium servislerin kutulu oyunlardan çok daha fazla para kazandırmaya başlaması "30 yıldır alıştığımız oyunculuğun para modelinin sonuna mı geldik?" sorusunu iyice ön plana mı çıkarttı yoksa?

Bence cevap bunların hepsinin bira araya geldiği bir dönem yaşıyoruz. Bir de bunun üstüne yeni nesil geçişi eklenince, pek çok büyük firmanın en güvendikleri markaların haricinde yeni oyun çıkartma konusunda isteksiz olduğu bir sene olacak 2014. Ama hiç merak etmeyin, bu boşluktan yararlanacak daha küçük firmalar apartta bekliyor. Bağımsız yapımlardan da bahsetmiyorum, CD Project, Deep Silver, Paradox Interactive gibi hiç de ufak sayılmayacak firmaların yükseldiği bir buçuk, iki sene bekliyor bizi. Çeşitlilik iyidir, bünyeyi sağlam tutar.

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
ssassin's Creed 4: Black Flag	9	85
Baldur's Gate 2: Enhanced Edition	9+	78
Call of Duty Ghosts	5	68
Deadfall Adventures	5+	55
Deadly Premonition Director's Cut	6+	58
DLC Quest	8	64
Final Fantasy 14: A Realm Reborn	8+	83
Forza Motorsport 5	8	80
Injustice Gods Among Us: Ultimate Edition	9	82
LEGO Marvel Super Heroes	9	83
NBA 2K14	7+	84
One Finger Death Punch	8+	76
Poöf vs The Cursed Kitty	7	65
State of Decay	6	76
Super House of Dead Ninjas	6	79
Tearaway	8+	88
Warface	7	64
XCOM Enemy Within	9+	86
X-Rebirth	6	32

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY



Angry Birds Star Wars	73
Broken Sword 5	52
Dementium 2	66
F1 2014	65
FIFA 14	56
Gomo	75
Gran Turismo 6	48
Invizimals	67
Knack	57
LEGO Marvel Super Heroes	58
Pac-Man and the Ghostly Adventures	74
Paper Sorcery	72
Path of Exile	60
Ratchet & Clank	71
Resogun	59
Saint Seiya: Brave Soldiers	74
Speedball 2 HD	75
Super Mario 3D World	68
The Novelist	64
The Walking Dead: Season 2	54
World of Warplanes	62
WWE 2K14	70

Yeni Puanlama Sistemi

İncelemelerimizde artık oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaat kullanma hakkı bulunuyor.

10 Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı… Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.

9 Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.

8 Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.

7 İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.

6 Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.

5 Ortalama bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.

4 Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.

3 Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.

2 Berbat bir oyun.

1 Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

"Very" Tabanı

Steam, İnterneti Meşgul Etme!

Güzüydü, kışıydı derken Steam dakka başı kampanya yapar oldu. Bir yandan haldır haldır oyun indirirken, "Bir ayda Steam'den ne kadar indiragandi yapılıyordur?" sorusunun cevabını araştırdık. 20 ülkenin geçen ay Steam'den indirdiği Veri miktarı ve ortalama indirme hızlarını sağda sıralarken birçok ilginç veri dikkatimizi çekti: Mesela, Kuzey Kıbrıs'tan hiçbir şey indirilmemiş olması. Kıbrıs'ta bizim bilmediğimiz bir sorun mu var? Bir diğeri de Irak ve Afganistan'dan ciddi hızlarda oyun indiriliyor olması… Sanırız oradaki ABD askerleri olsa gerek bunlar. Bir diğeri de Güney Kore'nin ortalama indirme hızının Japonya'dan bile fazla oluşu. Darısı başımıza."

ÜLKE	İNDİRİLEN	İNDİRME HIZI	
Amerika	22400 TB	8,8 MBps	
Rusya	9000 TB	6,7 MBps	
İngiltere	5100 TB	7,7 MBps	
Güney Kore	3100 TB	19,6 MBps	
Brezilya	2500 TB	2,9 MBps	
Avustralya	1800 TB	4,1 MBps	
Japonya	1300 TB	15,4 MBps	
İtalya	858 TB	4 MBps	
Çek Cumhuriyeti	701 TB	6,5 MBps	6,5 MBps
Çin	700 TB	2,9 MBps	

ÜLKE	İNDİRİLEN	İNDİRME HIZI	
Türkiye	528 TB	3,1 MBps	
İsviçre	437 TB	11,3 MBps	
Kazakistan	235 TB	4,6 MBps	
Yunanistan	216 TB	4,6 MBps	
Suudi Arabistan	86 TB	3,6 MBps	3,6 MBps
Azerbaycan	12 TB	3 MBps	
Afganistan	6,4 TB	0,6 MBps	
Irak	6 TB	2,2 MBps	
Türkmenistan	0,42 TB	0,8 MBps	
Madagaskar	0,33 TB	0,9 MBps	
KKTC	0 TB	0 MBps	

Kalp yerine karbüratör taşıyanların yeni evi - ÖMER AKDAĞ

GRAN TURISMO 6

RED BULL X

Polyphony'nin Gran Turismo'nun 15. yılı dolayısıyla Red Bull ekibiyle birlikte oyuna eklediği Red Bull X mücadelesinde Sebastian Vettel'in hocalığında, işe kart turnuvalarından başlayarak Formula 1 kariyerine atılıyoruz. Red Bull takımının ünlü teknisyeni Adrian Newey ile birlikte tasarlanan 4 Red Bull aracının 2'si şu an oyuna eklenmiş durumda (Red Bull Racing Kart ve Red Bull X 2014). Diğer 2'si de önümüzdeki dönemde eklenecek. Bayağı zorlu bir kariyer, kolaylıklar diliyorum.

Sürpriz! Bir Göktuğ yazısı bekliyordunuz değil mi? İşte öyle ters köşe yaparlar adamı. Kendisi şu sıralarda dünya evine girmek ve balayına çıkmak gibi atraksiyonlarla meşgul olduğundan *Gran Turismo 6* yazısını yazmak da bana düştü. Göktuğ'a buradan mutluluk dileklerimi yolluyor ve bir nevi ters düğün hediyesi olarak isteyerek ya da istemeyerek bu yazıyı yazma mutluluğunu bana verdiği için teşekkürlerimi sunuyorum.

Şimdi arkadaşlar bildiğiniz gibi Playstation 4 duyurulduktan sonra herkes yeni *Gran Turismo*'nun yeni neslin bayraktarlığını yapacak oyunlardan biri olacağını düşünüyordu ama **Polyphony** herkesi şaşırtarak *GT6*'yı emektar Playstation 3'ümüze hazırladı. Elbette PS4'ün gücünü arkasına alarak şov yapan bir *GT* görmeyi de isterdik ama benim gibi evinde PS4 değil de PS3 bulunan geniş insan topluluğunu sevindirmeyi tercih ettiler. Bir teşekkür de Polyphony'ye.



Anahtar Kelime: Tutku

Gran Turismo serisinin diğer yarış oyunlarından farklı bir duruşu, hatta tabiri caizse bir felsefesi vardır. Dört teker üstünde giden taşlardan oyun yapsalar o oyun yine bu duruşa sahip olacaktır. Her şeyden önce bu oyunu yapanlar otomobillere tutkuyla bağlı insanlar ve şu nüans önemli: Sizin de öyle olduğunuzu varsayıyorlar. Serinin her oyununun her anında bunu görebilirsiniz ve *GT6* da bu konuda farklı değil.

Oyuna "işten geleyim iki yarış yapıp kafa dağıtayım" şeklinde yaklaşacak oyuncular doğru yerde olup olmadıklarını tekrar düşünsünler. Bu oyunu sevmek için, öyle ya da böyle, otomobillere karşı bir tutku beslemeli ve bu konuda emek vermeye de hazır olmalısınız.

Hız hissiyatı, sert bir mücadele, adrenalin... Evet, oyunda bunlar da var ama "olay o değil". Aracınızla slalom yapmayı öğrenmek istiyor ve bu zorlu öğrenme sürecinden keyif almasını biliyor musunuz? Uçurumun kenarına kurulmuş küçük bir İspanyol şehrinde **Lamborghini** fotoğrafı çekmek hoşunuza gider miydi? Ve tabii hepsinden önemlisi sanal **Mustang**'inizin kokpitine oturup derin bir nefes çektiğinizde aracın ve asfaltın kokusunu duyabilir misiniz? Yanıtlarınız olumluysa hayatta bulunabileceğiniz en doğru yerlerden birindesiniz.

Aslında Söylemeye Bile Gerek Yok Ama

Gran Turismo deyince zaten aksi düşünülemez; oyundaki sürüş hissiyatı mükemmel. Her bir aracın bünyede yarattığı his bambaşka. Sürmekten keyif aldığınız otomobillerle hemen bütünleşiyor, sevmediklerinizle aranıza mesafe koyuyorsunuz. Yani her araç hakkında olumlu ya da olumsuz bir şeyler hissettirmeyi başarıyor oyun.





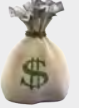
PS3'te bunu yapanların PS4'te neler yapabileceğini merak etmemek elde değil

Ama tabii her araç derken kastettiğim "her" araç değil. Oyunda **1200**'e yakın araç var ve bu neresinden bakarsanız bakın muazzam bir sayı. Ama az çok *GT6*'yla ilgili internetteki yorumlara göz atmışsanız oyunda tamı tamına 45 tane **Nissan Skyline** olması bayağı bir dalga konusu olmuş durumda. Şahsi düşünceme göre tabii ki bu kadar Skyline'a gerek yok ama olmasında da bir zarar yok. Fazla içerik neden kötü bir şey olsun ki? Ha, şöyle bir zarar var; bu kadar Skyline tasarlayacaklarına gidip **DeLorean**'cığımı premiumlaştırabilirlerdi, o ayrı (*Go Johnny Go!*). Ha bir de *GT* serisinin kanımca kötü olmayan ama çok daha iyi olabilecek ses efektlerine de emek harcayabilirlerdi, o daha da ayrı.

Bilmeyenleriniz olabilir diye bir not düşeyim, oyunda otomobiller standart ve premium olmak üzere ikiye ayrılıyor. Premium dediğimiz oyunun PS3 versiyonları için baştan modellenmiş, ayrıntılı ve kokpit görünümü olan araçlar. Standartlar ise bir PS2 oyunu olan *GT4*'ten devşirme. Oyun içinde galeride göz atabileceğiniz araçlar premium, galeri seçeneği tıklanamıyor olanlar ise standart olanlar. Premium araç sayısı yaklaşık 400 ki standartları komple yok sayıp bu sayıyı düşünecek olsanız bile oyunda muazzam bir araç seçkisi olduğunu görebilirsiniz.

Ama niteliksel ve niceliksel olarak daha üst seviye bir şey varsa o da pistler. Sürekli aynı yeri oynuyor olmanız nedeniyle sıkıcılaşan yarış oyunlarından değil *GT6*. 33 lokasyonun varyasyonlarından oluşan 71 pist var ve bunların yedi tanesi yeni. **Monaco**'dan **Nürburgring**'e, **Suzuka**'dan **Daytona**'ya dünyanın ünlü pistlerinin birçoğunun yanı sıra elbette *Gran Turismo*'nun kendi tasarımı olan orijinal şehir içi, şehir dışı, asfalt, toprak ve kar pistler de yerli yerinde. Toprak demişken oyundaki ralli mekanikleri *GT5*'e nazaran çok daha rafine ama hasar olayı oyunda pek olmadığından

MİKRO ÖDEME



GT6'ya mikro ödemi sistemi, yani gerçek parayla oyun içi kredi almaca getirildi ve büyük tepkiyle karşılandı.

Oyunda dengeler düzgün olduğu takdirde böyle bir seçeneğin olmasında sakınca görmemekle beraber maalesef durum öyle değil. GT5'te kazanılan kredi ile araç fiyatları arasında bariz bir dengesizlik vardı. Açtım GT6 ve GT5'teki araç fiyatlarını, kazanılan kredileri karşılaştırdım, arada pek bir fark yok. Yani aynı dengesizlik devam ediyor. Yapımcıların bu dengesizliği törpülemek yerine aradan mikro ödeme sokuşturmuş olmaları hiç mi hiç hoş olmamış.


Fotoğraf modunda şahane görüntüler yakalanabiliyor.

AY

Oyun çıkmadan önce bolca reklamı yapılan Ay görevlerinde Ay'a ilk ayak basan insanların indikleri bölgelerde yol almak, belli sürede belli sayıdaki konileri devirmek (öyle) gibi uğraşlar bulunuyor.

Bildiğiniz gibi Ay'da yerçekimi Dünya'dakinin 6'da 1'i ve oyunda Ay'da 35 kilogram gelen bir aracı yönetiyoruz. En ufak yokuştan sonra sağa sola uçtuğumuz, en ufak taş sayesinde takla attığımız bu bölümler çok zor ve biraz sıkıcı olsa da değişik olmuş. Değişiklik iyidir.




Ford Mustang sevmeyen lütfen hiç konuşmadan odadan çıksın.

ve hasar, rallinin merkezindeki unsur olduğundan o simülasyon hissini rallilerde tam alamıyorsunuz.

Online oynarken mekanik hasar açılabiliyor ama tek kişilik oyunda yalnızca görsel hasar var ki o da pek inandırıcı sayılmaz. Tabii ki *GT6* çokça kaza yapılan bir oyun ve her kaza yaptığımda yarışa baştan başlamak istemezdim. Yani öyle bir seçenek olsa çoğunlukla kapatır öyle oynardım diye düşünüyorum ama hasar kesinlikle önemli bir konu ve o seçenek artık olmalı. Hasar *GT* serisinin en büyük eksikliği olarak bıraktığımız yerde duruyor maalesef.

Ders Alınması Gerek

Tuğbek *GT5* inceleme yazısında çok güzel bir noktaya parmak basmış, oyunu üniversiteye benzetmişti. *GT6* da öğreticilik konusunda öncülünden aşağı kalır seviyede değil. Bütün o eğitimler, hele bir de hepsinde altın almaya kasarsanız insanı çok net bir şekilde geliştiriyor. Ancak oyun eskisine oranla daha erişilebilir olmuş. Menüler, oyunun genel görsel tasarımı, Windows 8*vari* bir şekilde kutu kutulaştırılmış ve her şey elinizin altında. Otomobilinize bir parça alıp takmak için kırk takla atmıyorsunuz. Ya da istediğiniz otomobili satın almak için ikinci ele düşmesini beklemenize gerek yok. Bütün her şey önünüzde, sizin içine dalmanızı bekliyor. Ha, estetik olarak *GT5* daha göz okşayıcıydı, kullanışlı olmak adına o konuda biraz ödün verilmiş ama olsun o kadar da.

Ve tabii ki oyun tıpkı *GT5* gibi tamamen **Türkçe**. Özel isimler ve seslendirilmiş diyaloglar dışında yabancı dilde bir şeye rastlamıyorsunuz. Araçların bütün ince ayarlarından menülere, sayfalar dolusu otomobil tarihçelerine kadar her şey özenli bir şekilde Türkçeleştirilmiş. Özenli kelimesini de boş yere kullanmıyorum; çeviriler gayet başarılı. Yapanların ellerine sağlık. Fena alışıyoruz yalnız, söyleyeyim. Yakında Türkçe olmayan oyunlara burun kıvırmaya başlarız.

Ne kadar grafiklere önem vermeyen bir oyuncu olursanız olun *GT6*'nın görselliğine şapka çıkarmak durumundasınız. Tanıtım videolarındaki kadar iyi görünmüyor doğal olarak ama *GT5* ile arasında bu kadar büyük fark olabileceğini asla tahmin edemezdim. İnternetteki karşılaştırma videolarına göz atmanızı tavsiye ediyorum. Her şeyden önce ışıklandırmalar konusunda inanılmaz yol kat edilmiş. Güneş yaprakların arkasında sizinle birlikte yol alırken ya da gün batarken lastik eskitmek daha da bir güzel olmuş. Yolun kenarında duran seyirciler eskiden gerçekçilik hissini baltalamaktan başka bir işe yaramazdı, şu an çok daha inandırıcı duruyorlar. Asfalt ve araçlar aşağı yukarı aynı kalitede ama bitki örtüsü olsun, diğer kaplamalar olsun uçmuş gitmiş. Nasıl *The Last of Us*, *Beyond* gibi oyunlar kendi türlerinde son noktayı koyup "budur" demişse, *GT6* da kendi türünde PS3'ün son noktasına ulaşmış durumda. Bir tek bu seviyeye ulaşmak için anti-aliasing'ten feragat edilmiş ve bu hissediliyor da. Ama değmiş yine de.

Goodwood Tırmanışı

Goodwood oyundaki teknik olarak en tekdüze etkinlik olsa da benim gibi klasik otomobillere zaafı olanlar için en keyiflilerden biri. Her yıl İngiltere'de düzenlenen **Goodwood Festival of Speed** oyunda biraz sönük bir şekilde yer alıyor. Oldukça kısa olan pisti genellikle eski olan çeşit çeşit araç ile en kısa sürede bitirmeye uğraşmaktan ibaret. İbaret dediysem kulağa kolaymış gibi gelmesin yalnız. Bazıları bunca yıllık GT tecrübemden ağır şüphe etmeme neden oldu.

Klasiklerin güzelliği ve çeşitliliği etkinliği renklendirmeye yetse de şöyle 1-2 klasikler geçidi videosu koysalardı da mest olsaydık fena mı olurdu? Ha bir de bir dahaki *GT*'ye Ford Taunus da istiyorum, ben anlamam!





Gayet tipsiz araçlarımız da mevcut

Gelenler, Gidenler

GT5'te fazla kişinin tutmadığı B-Spec, pist editörü gibi içerikler komple atılmış. *GT6* sürekli güncellenerek taze tutulacak bir oyun ve sonraki güncellemelerle yine gelebilirler tabii ama şu an için oyunda bulunmuyorlar. Sezonluk etkinlikler ise *GT6*'da da yerini almış. Buralarda bir yerde oyundaki gelir-gider dengesine, mikro ödeme sistemine lanet ettiğim bir kutu olacak. Bu dengesizliği biraz olsun sezonluk etkinlikler ile dengeleyebiliyorsunuz. Bu etkinliklere belli tarihler arasında girebiliyorsunuz ve çok sağlam kredi kazandırıyorlar. Kökünü kazıyana kadar oynamak gerek.

Oyuna her şeyden önce adamakıllı bir kariyer modu gelmiş durumda. Klasmanınıza uygun yarışlara, turnuvalara vs derli toplu bir yerden erişebiliyorsunuz. *GT4*'teki kahve molası mücadeleleri de hoş bir geri dönüş yapmış. Bu eğlencelik atraksiyonlarda 300 koniyi en az saniyede devirme, 1 litre benzinle en fazla kilometre yapma gibi tatlı şeyler var. Bunun dışında eğitim bölümlerine benzer görev yarışları var ki kendinizi geliştirmek istiyorsanız birebirdirler. Kariyer dışında erişilebilen içerikler ise daha renkli. Onlar için sağda solda kutularımız olacak, geçerken bakarsınız.

Oyunun online tarafında bayağı kallavi seçeneklerimiz var. Hasar olup olmaması, yarışa nasıl başlanacağı, hangi hareketlere ceza kesileceği gibi çok sayıda ayar yapıp yarış odanızı açabiliyorsunuz. Ama online tarafın sıkıntısı pek de pratik olmaması. Oyunun zaten uzun olan yükleme süreleri online tarafta daha da uzuyor. Bir odanın kurallarını vesairelerini görmek için yarım dakika yükleme bekleyip odayı beğenmedikten sonra çıkmak ve yarım dakika daha bekleyerek başka bir odaya girmek, sonra tekrar çıkmak falan filan derken ısınabileceği bir oda bulana kadar bezebiliyor insan. Ama yarışa başlayabilirseniz o andan itibaren her şey yoluna giriyor. Pek de iyi olmayan bağlantımla ben bile pürüzsüz yarışlar yapabildim. Yalnız *GT5*'te olan online kulüp kurma seçeneği nedense eklenmemiş. Tuhaf...

Eğri Oturup Doğru Konuşma Faslı

Arkadaşlar *Gran Turismo 6* bir ara oyun. Bu çok net. Çok büyük reklamının yapılmaması, *GT5* kadar fazla satmayacak olması, her eğitim görevinin açıklamasının *GT5*'teki gibi seslendirilmiş olmaması, bizim koskoca bir *Gran Turismo* oyununa yalnızca 4 sayfa ayırıyor olmamız... Evet, bu oyun tutkuyla yapılmış ama *GT5* kadar da özel değil. Yapımcıların "bir an önce geçip gitse de yeni nesle *GT7* yapsak" hissini sezebiliyorsunuz. Ama çok değil. Biraz. (Acımasız olamıyorum yahu ben bu oyuna karşı.)

Her şeye rağmen oyunu delicesine keyif alarak oynadım. Benim gibi yalnızca estetiğine dair bile olsa otomobillere karşı en ufak bir tutkunuz varsa siz de muhtemelen büyüleneceksiniz. *GT6*'nın içinde kaybolacaksınız. Eğitim görevlerinde altın kazanamadığınız zaman oyundan nefret edecek, sağı solu yumruklamak isteyecek ama devam edeceksiniz. Devam ettiğiniz için pişmanlık duymayacaksınız. Çünkü siz otomobil denen bu mereti seviyorsunuz ve otomobili sevmek demek *Gran Turismo*'yu sevmek demektir.



GT'lerde bir türlü sevemedim karting mevzusunu.

VISION GT

Oyundaki en tatlı içeriklerden biri. Daha doğrusu henüz tam değil de olacak. Bu bölümden çeşitli üreticilerin GT serisinin 15. yılı için tasarladığı konsept otomobillere ulaşılabiliyor. Menüden görüldüğü kadarıyla toplam 28 konsept otomobilimiz olacak. Şu an yalnızca Mercedes'in Mercedes Benz AMG Vision Gran Turismo isimli şahane aracı mevcut. Diğer 27 tanesi de bu kadar güzel olacaksa tadından yenmez yemin ediyorum.

MÜKEMMEL SİMÜLASYON DENEYİMİ, UÇMUŞ GİTMİŞ GÖRSELLİK, BİR DE ÜSTÜNE TÜRKÇE DİL DESTEĞİ...



- Gerçek yarış simülasyonu hissi
- Çok sayıda güzel otomobil
- Aşmış görsellik
- İçerik çeşitliliği
- Otomobil tutkunları için cennet

−

- Verdiği ara oyun olma hissi
- Gerçekçi hasar mekaniği olmaması
- Ses konusunda daha iyi olabilir

8+

SON KARAR
Otomobil sizin için ayağınızı yerden kesmekten fazlasıyla yeni evinize hoş geldiniz.

Tür: Yarış Simülasyonu **Yapım:** Polyphony **Dağıtım:** Sony **Kutulu Fiyatı:** 150 TL **Dijital İndirme:** 130 TL (PSN) **Yaş Sınırı:** 3 **Dahası İçin:** gran-turismo.wikia.com/wiki/Gran_Turismo_6

Dear Lord, George! You have the worst timing.

Kickstarter destekli mitoloji

-Eser Güven

Broken Sword 5 The Serpent's Curse

George'un evrimi

George oğlumuz ilk oyunda yandan taradığı saçları yüzünden çok fazla tepki alınca saçını ortadan ayırmaya başladı. Ama bu bile ikinci oyunda daha çirkin olmasını önleyemedi. Bunun üzerine bir dizi estetik operasyon geçiren George üçüncü oyunda daha düzgün bir burun ve daha platin saçlarla şansını denedi. Dördüncü oyuna geldiğimizde ise George adeta bir Brad Pitt idi, kirlimsi sakalıyla karizma yapmaya çalışıyordu. Sakalın kendisini yaşlı gösterdiğini fark ettiğinde ise pırıl pırıl oldu ve beşinci oyunda en yakışıklı haline kavuştu.



La Maledicció. Katalanca'da 'lanet' anlamına geliyor. E siz kalkıp da bu isimde bir tabloyu evinize sokarsanız sonuçlarına da katlanmak zorunda kalırsınız. Mesela yıllardan 1937, ülkelerden İspanya'da yaşıyor olabilir ve daha ufacık bir çocuk olsanız da gözlerinizin önünde katledilen babanızla aynı kaderi paylaşmamak için kendinizi yaşadığınız villadan can havliyle kaçar halde bulabilirsiniz. İnanın bana, şeytanın bizzat kendisi tarafından lanetlenen ve yanına yaklaşanlara ölüm getiren bir tabloya sahip olmak istemezsiniz. Ya da isterseniz ne bileyim, o zaman bir zahmet gidip Paris'te sergilendiği galeriden satın alıverin kuzum. Hoş artık iş işten geçti, çünkü tablo çalındı ve galerinin sahibi zavallı Henry öldürüldü. Olay yerinde ise tanıdık ve çok çok çok özlediğimiz biri vardı: George Stobbart.

Zaman su gibi akıp giderken

Son *Broken Sword* oyununun üzerinden resmen yedi yıl geçmiş yahu. Dile kolay, koskoca yedi yıl. Artık yeni bir Broken Sword oyunu oynayamayacağımı düşünmeye başlamıştım (aslında pek de başarılı bulmadığım *Angel of Death*'in ardından aynı tipte yeni bir *Broken Sword* oyunu istediğimden bile emin değildim) ki Revolution Software son derece ilgi çekici bir Kickstarter kampanyası ile karşımıza çıktı. Vaat ettikleri oyun serinin kökenlerine dönüş yapacak ve 3D olmayacaktı. Konsept çizimler ve oyun içinden ilk grafikler enfes görünüyordu ve 400.000$'lık hedef kolayca yakalanıverdi. Geriye yalnızca beklemek kalmıştı, Revolution elini çabuk tuttu ve yalnızca üç ay içinde oyunun ilk bölümünü beğenimize sundu.

Evet, ilk bölümü dedim. Hayır, bu bir episodik oyun değil. Revolution aslında tek parça olarak çıkması planlanan oyunu Kasım ayında yaptığı sürpriz bir açıklamayla iki bölüm olarak yayınlanacağını duyurdu. İyi haber bölümler arasında pek bekleme süresinin olmayacak olması, çünkü ikinci bölüm Ocak ayında çıkacak. İyimser olmak istiyor ve proje başarıya ulaştıktan sonra insanları çok fazla bekletmemek ve oyunun devamı için sıcak para toplamak adına böyle bir karar verdiklerini düşünmek istiyorum. İkinci bölüm için ekstra para talep etmeyeceklerini söylemeleri de bunun bir göstergesi aslında. Ama doğruyu söylemek gerekirse oyunun yarıda bitmesi ağızda buruk bir tat bırakıyor, keşke Ocak ayında tek oyun şeklinde çıksaydı diye düşünmeden edemiyorum.

George'umuz, Stobbart'ımız bu sefer bir sigorta firmasının müessili rolünde, Nicole'umuz canımız ise yine gazeteci (istikrarlı hatun). Tablonun çalınması George'un işine gelmiyor tabii, sonuçta ortada ödenmesi gereken bir sigorta parası olacak (hoş işlerin pek de öyle olmadığını anlıyoruz kısa zamanda). Nico da sonunda ön sayfaya çıkabilecek bir haber bulmanın sevinciyle karışıyor olaya. Aslında işin içinde gazete olmasaydı da karışırdı Nico, çünkü bu ikiliyi birbirinden ayırmak pek mümkün değil. Guybrush ve Elaine'den sonra en çok sevdiğim çift bunlar yahu.

Hikâye güzel. İşin içinde yeterince gizem falan var, dolayısıyla bir *Broken Sword* oyunu oynadığımızı hissedebiliyoruz. Hemen övme kısmına giriştim çünkü zayıf yönlerinden daha sonra bahsedeceğim. Oyunun grafiklerinin 2D olması hakikaten büyük bir artı. Karakterler yine tamamen el çizimi değil, üç boyutlu modellenmişler ve elle çizilen iki boyutlu sahnelerin üzerine yerleştirilmişler. Ama bu bile yeterli. Sonuçta 2D grafiklerine alıştığımız bir oyun serisini tamamen 3D ortamda görmek bende tuhaf bir soğuma hissi uyandırıyor. Nedeni 2D'nin adventure türüne inanılmaz yakıştığını düşünmem de olabilir, gereğinden fazla klasikçi olmam da. Bir de işin içine üçüncü boyut girince nedense *Broken Sword*'da daha önce görmediğimiz QTE (quick time event), kutu itme kısımları gibi saçma şeylerle de karşılaşmıştık. Neyse ki tüm bunlardan da kurtulmuş bir oyun *Serpent's Curse*.

Daha çok Nicole istiyoruz, yoksa rehine ölür

Oyuna George'u yöneterek başlasak da Nicole'a geçmemiz



İlk oyundaki kafeyi hatırladıysanız doğru yerdesiniz, aferin.

hiç de uzun sürmüyor. Oyun boyunca sıklıkla ikili arasında geçişler yapıyor ve hırsızlığın ve tablonun ardındaki sırrı birlikte çözmeye çalışıyoruz. Her ne kadar aralarında bu oyun itibariyle romantik bir ilişki olmasa da güçlü bir bağ olduğunu görebiliyoruz. Bu iki karakterin birbirinden çok fazla ayrı düşmemesini, sürekli iletişim halinde olmalarını seviyorum ben. Tabii karakterler arasında geçişi de istediğimiz zaman yapamıyoruz, oyunda belli noktalara geldiğimizde bu geçiş otomatik olarak yapılıyor ve kontrol ettiğimiz karakterin sekansını tamamlamaya çalışıyoruz. Zaten artık *Day of the Tentacle* şaheseri gibi karakter geçişinin de bulmacanın parçalarından biri olduğu oyunlarla pek karşılaşmıyoruz ama neyse, buna da şükür :)



Muhtemelen Kickstarter'da stretch goal'e ulaşılamamasını ölü fare ile hicvetmiş Revolution.

Oyunda karşılaştığımız bulmacalar standart *Broken Sword* bulmacası diyebilirim. Yapmamız gerekenlerin çoğu envantere ve bulduğumuz eşyaları diğer eşyalar veya kişiler üzerinde kullanmaya dayanıyor. Araya birkaç da yırtık mektubu birleştirmek gibi ekstra bulmacalar serpiştirilmiş olsa da oyunun genel zorluğunda bir değişiklik meydana gelmiyor. Envanterde bir eşya seçtiğinizde o eşyanın etkileşim kuramayacağı eşyalar silik renk alıyor ki bu gereksiz denemeler yapmanızın önüne geçen güzel bir özellik. Ancak bu ilk bölümde bir bulmaca var ki bence biraz gereksiz olmuş ve diğer bulmacaların yapısına ters düşmüş: Bassam'ın neon tabelasını düzenleme bulmacası. Bu bulmacada tabelada ışığı yanan harfleri düzenleyerek dükkanına bir isim vermemiz gerekiyor ama bize verilen ipuçları pek yeterli değil. Ben şans eseri ilk denememde bulmuş olsam da (resmen içime doğdu cevap) yine de memnun kalmadım. Tamam tepede koskoca 'ipucu' düğmesi var ama benim gibi bu düğmeyi görmezden gelen bir oyuncuysanız burada takılmanız olası.

İŞİN İÇİNDE YETERİNCE GİZEM VAR, DOLAYISIYLA BİR BROKEN SWORD OYUNU OYNADIĞIMIZI HİSSEDEBİLİYORUZ

Benim bu 'ipucu' düğmelerine ne kadar gıcık olduğumu biliyorsunuz. Bazı oyunlarda bunlar yalnızca ipucu vermeye yarasa da, bazıları işi abartıp çözümün ne olduğunu açık açık söylüyor. *Broken Sword* da bunlardan biri. İnsanların oyunlar üzerinde eskisi kadar çok zaman harcamadığını, bu yüzden takıldıkları yerleri hızlıca geçebilmelerini sağlamak isteyen yapımcılara huzurlarınızda bir kez daha kınamak istiyorum :)

Fransız aksanına doyduğumuz dakikalar

George'u 1996 yılında çıkan ilk oyun *The Shadow of the Templars*'tan beri aynı adam, Rolf Saxon seslendiriyor. 17 yıldır o alıştığımız seste en ufak bir değişiklik olmaması, George'un tüm tepkilerini sesiyle mükemmel biçimde bize yansıtabilmesi hakikaten inanılmaz bir şey. Nico'yu ise serinin her oyununda olduğu gibi bu sefer de farklı biri seslendirmiş. Emma Tate de bu role gayet yakışmış, Nicole'un Fransız olduğunu unutmanıza izin vermeyen bir performans sergilemiş.

Oyunu oynarken hayıflandığım yerler oldu elbette. Ancak bunları oyunun notuna yansıtmayacağım. E o zaman neden bu yerleri yazıyorsun diyebilirsiniz ama sonuçta bu oyuna 25$ para vereceksiniz, beni çok etkilemese de 'yuh bunu nasıl atlamış' demenizi istemem. Mesela oyunu oynarken defterime şu notları düşmüşüm:

Introda altyazı yok
Nico'nun koşuşu ne biçim olmuş
Vurulan adamdan kan akmaz mı yahu
George trafik sesi var diyor ama dışarıda tek bir kişi bile yok
Yürüme animasyonları zayıf gibi sanki
Aha, adama lady dedi

Bunlar oyundan puan kırmayı gerektiren şeyler mi? Belki evet, belki hayır. Nedense çoğu oyunda intro'lara altyazı koymayı unutuyorlar, o çok tuhaf bir durum. Bu yazdıklarımdan puan kırabileceğim bir şey varsa o da oyunun geçtiği mekanların insan bakımından çok boş olması olurdu. Gerçekten de dışarıda metro istasyonu var, sokaklar, caddeler, kafeler. Ama kimsecikler yok. Koskoca şehrin işlek caddelerinden birinde neden yalnızca iki kişi olalım ki? Oyunun sonuna kadar gözüme batan bir eksiklik oldu mesela bu.

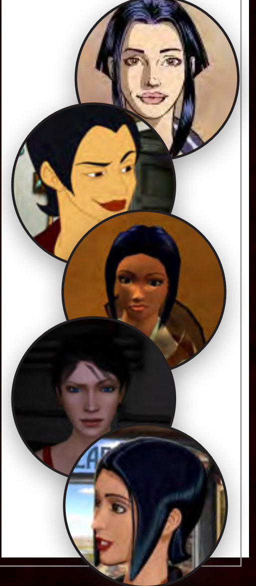
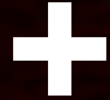
Broken Sword 5'ten beklentilerimiz çok yüksekti, bunu inkar etmeye gerek yok. *Angel of Death*'ten sonra serinin daha aşağıya çekilmesi *Broken Sword*'un ölümü anlamına gelebilirdi. Neyse ki *Serpent's Curse* seriyi tekrar canlandırmayı başardı ve bana rahat bir oh çektirdi. Eğer ikinci bölümde de çizgiyi aşağı çekmezse benim nezdimde serinin en iyi üçüncü oyunu olmayı hak edecek ve *Broken Sword 6*'yı dört gözle beklemeye başlayabileceğiz.



Yere en azından kan diye ketçap sıksaydınız diyecektim de resmen onun da bulmacasını yapmışlar.

Nicole'un evrimi

Nicole'u aslında tuhaf kesimli, koyu mavi saçlarıyla sevmiştik. İkinci oyunda her nasılsa şirinliğini kaybetmiş, saçını da siyaha boyadıktan sonra tuhaf bir tip haline gelmişti. Üçüncüde saçlarının önlerini biraz kısaltan ve o sevdiğimiz koyu mavi tonuna dönen Nicole zirve noktasına dördüncü oyunda ulaşıp tam bir çıtır olmuştu. Meğer gözleri de maviymiş de kahverengi lens takıyormuş şapşal. Beşinci oyuna geldiğimizde ise yine saç ve göz rengini değiştirse de güzelliğinden hiçbir şey kaybetmediğini kanıtlıyordu bize Nico.

+

- QTE falan yok, mis gibi saf point&click
- Karakterler gittikçe güzelleşiyor mu ne?
- Klasik arayüz tarzına dönebilme seçeneği
- Arkaplan çizimleri muhteşem, ayrıntı seviyesi çok iyi kurulmuş

–

- Kişi azlığından dolayı ortamlar biraz cansız hissettiriyor
- İki kısma bölünmeseydi keşke

7

SON KARAR
Sevdiğimiz bir serinin eski günlerine döndüğünü görmek harika.

Tür: Macera **Yapım:** Revolution Software **Sistem:** Ekonomik **Fiyatı:** 25$ **Dahası İçin:** www.revolution.co.uk/games/bs5/

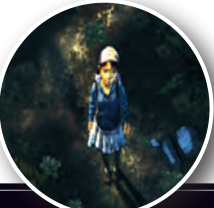


Suya Dayanıklı Selpaklarınızı Hazırlayın -İhsan Tatari

The Walking Dead: Season Two Episode 1: All That Remains

MADALYONUN ÖTEKİ YÜZÜ

Tıpkı ilk sezonda olduğu gibi bu oyunda da illa ki iyilik meleğini oynamak zorunda değilsiniz. Her zaman için karşınızdakine samimiyetsiz davranmak, asabiyet sergilemek, hatta (sıkı durun) öğrendiğiniz küçük bilgi kırıntıları sayesinde şantaj yapmak gibi seçenekleriniz de mevcut. Yani Clem'in masumiyetini bizzat, kendi ellerinizle yok edebilmekte de serbestsiniz. Böyle bir şeyi kim ister, orası tartışılır tabii ki; ama böyle bir şıkka sahip olmamız bence güzel bir şey.



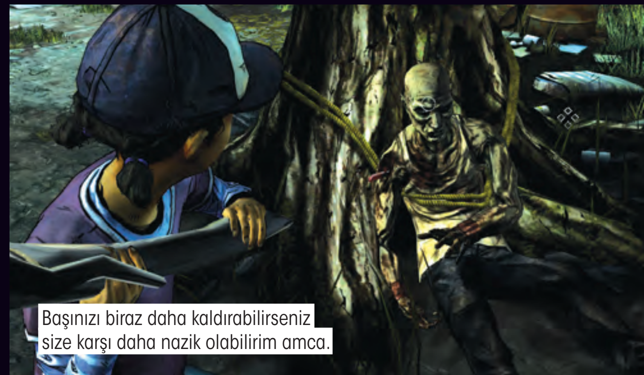
Karanlık bir ormanda tek başınasınız. Vakit gece yarısı ve hava, iliklerinizi donduracak kadar soğuk. Bu da yetmiyormuş gibi dalların arasından hafif bir yağmur çiselemekte. Güvenebileceğiniz hiç kimse ve sığınabileceğiniz hiçbir yer yok. Üstelik yalnız da değilsiniz, "onların" yakınlarda bir yerlerde olduklarını biliyor; o tek düze, zekâ belirtisinden yoksun homurtularını duyabiliyorsunuz. Yani Yürüyen Ölülerin... ve elinizden gelen tek şey saklanıp sizi bulmamaları için sessizce dua etmek; çünkü siz sadece küçücük, korkmuş bir kız çocuğunuz. Hayatta kalabilmek için küçücük elleriniz ve kısacık boyunuzla meydan okuyorsunuz bu koskoca dünyaya. Ve her şeye rağmen umudunuzu kaybetmiyor, bir yerlerde işlerin buradakinden daha iyi olduğunu umuyorsunuz. Ama unuttuğunuz bir şey var: içinde bulunduğunuz yer Walking Dead evreni ve burada ümitler hep boşa çıkar.

Kızım olmadan asla!

Geçtiğimiz sene Yılın Oyunu ödüllerini silip süpüren, resmen duygularımızla oynayan ve aldığımız her kararla bizi dumurlardan dumur beğenmeye zorlayan Walking Dead, uzun zamandan beri beklenen devam sezonuyla nihayet karşımızda. Hem de kolay kolay akıllardan çıkmayacak, gayet çarpıcı bir bölümle... Çok iyi bildiğiniz gibi, ikinci sezon söylentileri ortalarda dolanmaya başlar başlamaz hepimizin aklında cirit atan ilk soru "Oyunda Clementine da olacak mı?" olmuştu. Çünkü bu ufaklığı çok sevmiş, ona duygusal anlamda bağlanmış ve hayatta kalması için adeta "canımızı" vermiştik. Clem'in oyunda yer alacağını, hatta başrol oyuncusu koltuğunda kendisinin oturacağını öğrendiğimizdeyse bu sefer de sevinsek mi üzülsek mi bilememiştik. Evet, ufaklığı yeniden görebilecek olmamız ve çabalarımızın boşa gitmediğini bilmek feci derecede rahatlatıcıydı; fakat iş onu yönetmeye gelince orada bir endişe dalgası sarıvermişti benliğimizi. Ne mutlu ki korkularımız tamamen yersizmiş; çünkü Telltale Games ne yaptığını 'yine' çok iyi biliyor.

Oyunun ilk yarım saatini aştıktan sonra şunu fark ediyorsunuz: Clementine'ı korumak için çabalayan ikinci bir şahıs olmaktan daha çok gerilim yaratan bir şey varsa o da bizzat Clem olup canımızı dişimize takmaktır! Oyunu, "Ah, yavrucak! Vah, benim canım!" nidaları atarak oynuyorsunuz resmen. Clem bir karış boyuyla bir yerlere tırmanmaya çalışıp bocalarken koşup yardım edesiniz geliyor, üşüyüp kollarını etrafına doladığında da içiniz cızzz ediveriyor. Zombilerle karşı karşıya kaldığınızdaysa içine düştüğünüz çaresizlik anlatılmaz yaşanır. Lee gibi yetişkin bir insanı değil de küçücük bir kız çocuğunu yönettiğinizi çok iyi hatırlatıyor size yapımcılar.

Tabii tüm yapım bu olgunun arkasına saklanmıyor. Sonuçta bu bir Walking Dead oyunu ve ilk sezonda buram buram soluduğumuz o acımasız atmosfer yerini fazlasıyla koruyor.


Başınızı biraz daha kaldırabilirseniz size karşı daha nazik olabilirim amca.

Hatta daha oyunun ilk dakikalarında yaşadığımız sarsıcı bir olayla bunu gözünüzün içine iyice sokup nerede olduğunuzu hatırlatıyor yapımcılar. Hani biri omuzlarınızdan sarsıp da yüzünüze iki tokat atarak, "Bırak kızın sevimliliğini! Gözünü dört açmazsan zombilere yem olman işten değil!" demiş kadar oluyorsunuz.

Çalışıyorsa kurcalama

Eğer ilk sezonu oynayıp da beğenmeyenlerdensen ve Telltale oyunlarının interaktif bir hikâyeden fazlası olmadığını düşünenlerdenseniz burada da pek farklı bir şey bulamayacağınızı söylemem gerek. Çünkü tıpkı *Wolf Among Us*'ta da olduğu gibi hâlihazırda işleyen sistemde fazla bir değişikliğe gitmemeye özen göstermiş yapımcılar. Amaaa... önceki oyunları oynayıp da deli gibi sevdiyseniz o takdirde de kendinizi evinizde gibi hissetmeniz kaçınılmaz.

Tabii bu söylediklerimi yanlış algılayıp oynanışta hiçbir değişiklik yapılmadığını da zannetmeyin. Kovalamaca sahnelerinde yön tuşlarına basarak beyin salatası olmaktan kıl payıyla kurtulduğumuz yeni bir oyun mekaniği karşılıyor bizi bu episode'ta. Bir de hareket tuşuna basılı tutup yön tuşlarını kullanarak çeşitli atraksiyonlarda bulunabildiğimiz bazı bölümler de var. Mesela bir çakmakla kağıt tutuşturmak, kapı aralığından gizlice içeriyi gözetlemek ve... ve... *çok rahatsız edici, tüylerinizi diken diken edecek* bir sahne daha... Evet, yapabildiklerimizin büyük çoğunluğu yine QTE tekniğine dayanıyor fakat bazılarının iddia ettiği gibi, "Oynanışa çeşitlilik getirmek için hiç uğraşmamışlar!" demek de haksızlık olur.

Clementine'ı yönetiyor olmamızın oyuna getirdiği farklılıklar ise daha belirgin. Bazen boyunuz yetmediği için bazı yerlere ulaşamıyorsunuz, bazen de yetişkin birinin kolaylıkla becerebileceği şeylere gücünüz yetmeyebiliyor. Bunun yanı sıra diyaloglarda da çok hoş ayrıntılar var. Dilerseniz Lee'nin öğrettiği gibi dobra Clementine'ı oynamakta serbestsiniz. Dilerseniz de boynunuzu bükebiliyor, mahzun gözlerle karşınızdakine bakabiliyor, "Ama ben sadece küçücük bir kızım," diyerek duygu sömürüsü yapabiliyor ya da susmayı tercih edip büyüklerin sizin adınıza karar almasını bekleyebiliyorsunuz.

Diğer bir değişiklikse karşılaştığımız yeni karakterler. Oyunumuz ilk sezonun bittiği yerden başlıyor ve kendimizi Omid ve Christa ile birlikte buluyoruz. Derken daha önce bahsettiğim o küçük (!) olay gerçekleşiyor, bunu izleyen biriki sahneden sonraysa bizim ufaklık bir başına kalıveriyor. Ardından da yolumuz bu yeni grupla kesişiyor. Eğer sıkı bir Walking Dead hayranıysanız her yeni karakterin yeni problemler ve yeni sorunlar anlamına geldiğini de bilirsiniz. Bu insanların geçmişinde ne gibi hikâyeler bekliyor, başımıza ne dertler açacaklar, hangi konularda anlaşmazlığa düşeceğiz henüz bilmiyorum ama hepsinin de her zamanki gibi gayet kıvamında olduğu şimdiden belli. Kısacası ellerinizi hevesle ovuşturup yetiştireceğiniz lafları hazırlamaya başlayabilirsiniz.


İşte yeni zombi mamala-- öhöm, yeni ekibimiz.

Gözüm sizi bir yerden ısırıyor sanki...

Gelelim herkesin en çok merak ettiği konuya... Önceki sezonda aldığımız kararlar oynanışa etki ediyor mu? Bunun cevabı, ilk episode itibariyle, hem evet hem de hayır. Ben önceki seçimlerimizin gidişata ne kadar etki ettiğini görebilmek için hem kayıtlı dosyalarımı kullanarak hem de sıfırdan bir oyun başlatarak her iki yöntemi de kullandım (sizin için, düt dürüüü dürü!). Gördüğüm kadarıyla şimdilik sadece oyunun başındaki "Previously on Walking Dead" tadındaki videoda ve bir de Clementine'ın Lee'den bahsederken ettiği laflarda birkaç küçük farklılık oluyor. Hepsi bu. Ama hemen kazan kaldırmayın! Bölümün sonunda verilen kendi küçük heyecanı büyük ipucuna bakılırsa sonraki episodelarda daha fazlasını görme ihtimalimiz bir hayli yüksek.

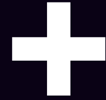
"İyi de bu oyunun hiç mi eksiği yok?" dediğinizi duyar gibi oluyorum (Ah, pardon... "Gönder artık şu yazıyı!" diyen Sinan'ın sesiymiş o). Var tabii ki. Öncelikle oyun süresi alışık olduğumuzdan daha kısa. Hatırlarsanız önceki bölümler 2 saate yakın sürerdi, bu ise yaklaşık 90 dakika içinde sona eriyor. Yeni eklenen karakterlere ısınamadan pat diye bitmesi hoş olmamış. Ayrıca bazı kısımlarda sırf senaryonun ilerlemesi adına bir şeyler yapmaya mecbur bırakıldığınızı bariz bir şekilde hissediyorsunuz. "Köpek" ve "baraka" dersem oynamış olanlar ne demek istediğimi daha iyi anlar sanırım. Buralarda "hiçbir şey yapmama" seçeneğimizin olmasını da isterdim şahsen.

Yine de beklenmedik anlarda sizi şaşırtmasıyla, gerilimli anlarıyla, iki unutulmaz sahnesiyle ve tabii ki sevgili Clementine ile birlikte oldukça keyifli ve güzel bir başlangıç yapmış oldu TWD: Season 2. Üstelik görünüşe bakılırsa dahası da yolda. Kaçırmayınız efenim.


Bu cici köpek sayesinde hayvanlara bakış açınız değişecek. Cidden!

ESKİ KAYITLARIMI NASIL AKTARIRIM?

Çok basit. Play'e bastığınız anda oyun otomatik olarak sisteminizi kontrol ediyor ve kayıtlı dosyalarınızı şıp diye buluveriyor. Eğer iki farklı şekilde oynayıp bunları ayrı ayrı kaydettiyseniz onu da buluyor ve hangisini kullanmak istediğinizi soruyor. Hatta dilerseniz hepsini görmezden gelerek "eski kayıt dosyalarımı kullanma" seçeneğini işaretleyebilir ve her şeye sıfırdan başlayabilirsiniz de. Ama Mass Effect'deki gibi "şunu şunu yaptım," şeklindeki bir kurulum sihirbazı maalesef yok.



- Clementine!
- İlk sezondan aşağı kalmayan atmosfer
- Yeni karakterler
- Clementine! (Bunu daha önce yazmış mıydım?)

–

- Öncüllerine göre biraz kısa
- Bazı kısımlarda daha fazla seçenek olabilirdi
- E hani kararlarımızın yansımaları?

8

SON KARAR
Yoksa siz hâlâ durmuş yazının puanına mı bakıyorsunuz? Koşun!

Tür: Macera **Yapım:** Telltale Games **Dağıtım:** Telltale Games **Dijital Fiyatı:** 25$ (Steam) **Dahası İçin:** www.telltalegames.com/walkingdead/

FIFA 14

EA YENİ MOTORUYLA SAHAYA GİRDİ

-Ömer Akdağ

Ignite Motoru

Ignite, EA'in spor oyunlarında kullanılmak üzere geliştirdiği yeni oyun motorunun adı. Bu motor oyuncuların vücutlarının ve formalarının daha gerçekçi bir şekilde oyuna yansıtılmasını, seyircilerin daha çeşitli olmasını, oyuncuların duruma göre tepki vermelerini sağlayan daha gelişmiş bir yapay zekâya sahip olmasını sağlıyor. Sözde Ignite kullanan oyunlarda öncekilerden 10 kat detaylı animasyon ve 4 kat fazla yapay zekâ işlemi vaat ediyor. Henüz ne FIFA 14 ne de diğer EA Sports oyunları o seviyede değil tabii.

EA bu yıl bir tercih yaptı ve *FIFA 14* ve diğer spor oyunları için geliştirdiği yeni oyun motoru **Ignite**'ı, *FIFA 14*'ün yalnızca PS4 ve X-One versiyonlarında kullandı. Bu motorun oyunu ne derece değiştirdiği önemli bir konu. Sonuçta bu yıla kadar *FIFA 14*, PlayStation 2 için de çıkıyordu ama bu oyunlar konsolun kısıtlılığı nedeniyle üst nesil konsol ve PC versiyonlarına nazaran son derece ilkeldi. Dolayısıyla ciddi bir FIFA oyuncusunun dönüp bakmayacağı oyunlardı. Şu an PS3 ve 360 versiyonları ile PS4 ve X-One versiyonları arasında o derece bir fark olup olmadığını merak ediyorsanız baştan söyleyeyim; içinizi rahat tutun, öyle bir durum yok.

FIFA 14'ün PS4 sürümü genel olarak orta nesildekiyle aynı. Ama mesela defans yapma mantığı ufak tefek farklar içeriyor ve Ignite'lı versiyonda daha zor. Oyunu PS3'te oynarken X ile yakın durup doğru zamanlamayla hamle yapmak çoğunlukla işe yararken PS4'te sırf X ile rakibe yaklaşmaya kalkarsanız öttürüyorlar. Ya da PS4'te kafalık ortalara karşı savunma yapmak biraz daha rahat. Bunun gibi 1-2 ufak tefek ayrıntıda oynanış değişebiliyor ama oyunun savunmadayken ikinci hamleyi yapabilme, top koruma konusundaki geliştirmeler gibi yeni özellikleri her iki nesilde de aynen bulunuyor. Yalnızca oynanış mekanikleri açısından bakarsak genel olarak aynı oyunu oynadığınızı hissediyorsunuz yani.

Yalnız online turnuva seçeneği bu versiyonda yok. Nedenini de çözemedim.

Asıl fark görünüşte

Ignite motorunun oyunun görselliğine etkisi çok daha fazla. PS4 oyunları bizim ofiste şöyle enteresan bir etki yarattı: Oyunları açıp oynamaya başladığımız zaman çok öyle dibimiz falan düşmedi. "Grafikler de güzelmiş" dedik geçtik. Ama sonrasında oyunların önceki nesil versiyonlarını açtığımız zaman artistleşip "bu ne yahu, çamur gibi?" havalarına girdik (şımardık çünkü azıcık). *FIFA 14*'te de olaylar aynen böyle gelişti. PS4'ün başından kalkıp oyunu sağlam bir PC'de oynamayı denedim (PC versiyonunda da Ignite motoru kullanılmıyor bu arada), özellikle animasyonlar konusunda ne kadar büyük bir fark olduğunu işte o an anladım. Animasyonlardaki akıcılık ve çeşitlilik ve doğal olarak da seyir zevki açısından Inginte'lı PS4 versiyonu bayağı bir ağır basıyor. Tabii oyuncu tipleri ve formalardaki dalgalanmalar konusundaki farklılıklar da ilk göze çarpanlardan.

Ancak şunu da eklemek istiyorum ki Ignite motoru henüz her alanda tam kapasiteyle kullanılamamış. Özellikle sahanın görünümü konusunda önceki nesil konsollar şu an için daha iyi. Ekranın çoğunu da sahanın yeşilinin kapladığını düşünürseniz önceki nesil *FIFA 14*'ler ilk bakışta gözünüze daha gerçekçi bile görünebilir. Bir de PS4 versiyonunun biraz fazla temiz görünme durumu var. Herkes çamaşır suyuyla yıkanmış gibi, her şey pırıl pırıl parlıyor... Artık bunlar da seneye kadar çözülebilecek, oyun zevkini pek fazla baltalamayan unsurlar.

İyisiyle kötüsüyle FIFA 14

Bunlar dışında oyun yine bildiğiniz *FIFA* ve tabii yapılmış en iyi futbol oyunu. Bu yazı büyük ölçüde yeni nesil versiyonuna ve Ignite motoruna dair olmasaydı *FIFA 14*'ü "en iyi" yapan oynanış unsurlarından, oyunun gerçekçiliğinden, akıcılığından, eğlencesinden övgüyle bahsetmek; taktik ayarlardaki hantallığı, her açtığınızda anlamsızca dil seçtirmesi, dostluk maçı için varsayılan takım seçtirmemesi, varsayılan stadyum seçtirmemesi gibi çok sayıda kalaslığına da bolca giydirmek isterdim ama seneye artık belki.



- Harika oynanış dinamikleri
- Üst seviye animasyonlar ve fizik motoru
- En iyi futbol oyunu

\-

- Önceki nesil versiyonu ile arasında uçurum yok
- Menülerdeki ve taktik ekranındaki hantallık

9

SON KARAR
Seçim şansınız varsa, yeni nesil derim. Ama sırf FIFA 14 için de PS4 almayın.





Tür: Futbol **Yapım:** EA Canada **Dağıtım:** EA / Aral
Kutulu Fiyatı: 139TL **Dijital İndirme:** 90TL (Playstore)
Yaş Sınırı: 3 **Dahası İçin:** fifa14.wikia.com

ps4

KNACK

ESKİ NESLİN GİZLİ YADİGÂRI

-Pozan Erten

PlayStation 4 ofise geldiğinden beri "yeni nesil oyunlar ne kadar yeni nesil" araştırması yapıyorum ama şu ana kadar gördüklerimin beni tatmin ettiğini söyleyemem. Kimisi dersine iyi çalışmamış, kimisi en baştan yanlış fikirlerle donanmış, kimisinin önceki akşam elektirikleri kesilmiş. PS4'ün ilk exclusive oyunlarından biri olan *Knack* ise okulu seven, dersi çok iyi dinleyen ama bir türlü anlayamayan çocuk gibi inanıyor, deniyor ve çabalıyor. Fakat "Yeni nesil bu mu?" sorusunun cevabını verememesi bir yana en basit soru olan "Sen nasıl bir oyunsun?" sorusunda takılıyor asıl.

Babadan yadigâr

Knack, oyundaki karakterimizin adı. Kendisi çok eski ve kökeni bilinmeyen bir uygarlığın kalıntıları arasında doğmuş, *yadigâr* denilen antik ve kıymetli eşyalarla bedenini oluşturan antika bir arkadaş. Ama müzelik değil. Çünkü yadigârı bol buldu mu apartman kadar büyüyebiliyor. Bilimle desteklenen Knack, goblin-insan savaşının ortasına düşüp bizim taraf için savaşmaya başlıyor. Yani elimizde ciddi anlamda bomboş ve hiçbir etkileyiciliği olmayan bir hikaye var. Knack de hikaye kadar boş bir karakter, hatta oyunda ne kadar karakter varsa hepsi boş. Bir de bu karakterlerin akıl almaz klişe diyalogları var ki bir yerden sonra basitliğiyle sinir bozuyor. Türkçeye çevrilirken mi bir şeyler kaybolmuş diye merak ettim fakat orijinal dilde de aynı. Evet oyun başarılı bir Türkçe dublajla geliyor. Sony zaten ilk çıkacak olan 4 exclusive oyununu Türkçe dil seçeneği ile yayınlayacağını açıklamıştı. *Killzone: Shadow Fall* ve *Knack*'den sonra sırada *Infamous: Second Son* ve *Drive Club* var.



Yadigârı bol bulduğu anlardan biri.

Tür: Platform, Beat'em Up **Yapım:** SCE Japan Studio
Dağıtım: Sony Computer Entertainment Japan
Dijital İndirme: 60$

BABANI DA SEVERDİM

Knack'in altında imzası olan Mark Cerny'yi severim. Crash Bandicoot ile konsol tarihine ve platform oyunlarının gidişatına yaptığı pozitif dokunuş sayesinde türü sadece Mario ile anılmaktan kurtarmış ve yeni tatlarla zenginleştirmiştir. Sadece bir oyun yapımcısı değil aynı zamanda konsol mimarisinin de uzmanlarındandır Cerny. PS4 ve Vita'nın teknik tasarımı konusunda tepedeki isimdir. Bu ay dergiye yeni oyunu Into the Nexus'u yazdığım Rachet & Clank serisinin de bu noktalara gelmesinde parmağı vardır. Cenry'nin bence ilk ve tek hatası Knack'i yeni nesil için tasarlamasıdır.



- Fizik motoru
- Türkçe dublaj



- Sıkıcı
- Yeni nesil değil
- Eski nesil bile değil
- Hikaye, karakterler, grafikler

4

SON KARAR

Az uğraşırsanız 60$'a PSP almanız bile mümkün. Daha ne diyeyim?



Teneke kutu karakterlerimiz.

Büyü de gel çocuk

Knack etraftaki yadigârları topladıkça büyüyen, sağlığı artan bir arkadaş. Ayrıca etraftan güneş taşlarını toplayarak üç farklı özel gücünü kullanabilecek enerjisini dolduruyor. Bunun dışında zıplamak ve bazı bölümlerde saydamlaşmak v.b. şekil değiştirmek dışında başka bir numarası yok. Oyun boyunca en fazla 3 tuşa basıyorsunuz. Kontroller kolay olsa da oyun için aynı şeyi söyleyemiyorum. Knack'in hareketlerinde senkron yakalamak ve vuracağı düşmana mesafeyi tutturmak oldukça güç. Zorluk seviyesine ya da Knack'in o anki ebatlarına göre tek vuruşlarda bolca öleceksiniz. Aslında galiba oyunu sadece fizik motoru için yapmışlar. Yadigâr toplayalım Knack büyüsün, hasar alınca üstündeki yadigarlar tek tek düşsün, ölünce ortalığa dağılsın, aman ne şahane. Gerisini boş verin.

Bölüm ve düşman tasarımlarının özensizliği bir yana oyunun yüzde 80'inde ciddi anlamda hep aynı yerlerde geziyor ve aynı düşmanlarla savaştığınızı hissediyorsunuz. Goblin şehri ve goblinler bir diğer bölümde karşımıza antik bir maden ve robotlar olarak çıkıyor. Bazı düşmanların bir tek kaplamaları değişik ve tamamen aynı şeyleri yapıyorlar. İşte *Knack* böyle bir oyun. E ama Mark, sen zaten bunu *Crash Bandicoot* ile yapmıştın? Nedir bu nostalji durduk yere?

Sen misin yeni nesil?

Hakkını vermek istiyorum ama ilk yarım saat ve sondaki boss savaşı dışında *Knack*'in övülecek tarafını bulamıyorum. Daha devam oyunlarına bile girmeden bu kadar kendini tekrar eden ve sıkan başka bir oyun hatırlamıyorum. Sırtını *Knack* karakterine ve fizik motoruna dayamış, elinde başka hiçbir şey olmayan bir oyun bu. Notu aşağıda, eski nesile çıkmış olsaydı taş çatlasa yanına bir + eklerdim, o kadar.

LEGO MARVEL SUPER HEROES

TECHNIC LEGO GÜNLERİMİ ÖZLEDİM -Sarp Kürkcü

NESİL FARKI

Geçen ay PS3'te oyunun senaryosunu bitirdiğim kaydımı mutlulukla alıp geçtim PS4'ün başına. Ne olur ne olmaz, PS Plus'tan da yardım aldım. Ama şansım yaver gitmedi. EA ve Activison çabalayadursun, bu nesil farkını çekeceğiz bir süre. LMSH, PS4'ün özelliklerini kullanmıyor, dokunmatik alan harita açmaya (Select tuşu) yarıyor. "Share" ile video paylaşırken ses konusunda sıkıntı yaşamıyorsunuz bu arada. Güzeeel.

Ama PS3'ünüz varsa ve orada oyunu oynadıysanız, devam edin gizleri açmaya. Tekrar başlamanın alemi yok.



- En iyi LEGO oyunu bu
- Yeni nesilde yükleme süreleri düşmüş



- Yeni neslin özellikleri kullanılmıyor
- PS3'le aynı performans, sadece daha pahalısı

8+

SON KARAR
Yeni neslin özelliklerini kullanmasa da, piyasadaki en iyi LEGO oyunu olduğu bir gerçek.

Bir süre daha farklı konsol nesillerine çıkan oyunları tartışacağız. Kafamız karışacak, çünkü teknoloji farkı yüzünden nerede neyden ne kadar bahsedeceğimizi bilemeyeceğiz. Geçen ay iki sayfa incelediğim *LEGO Marvel Super Heroes* (*LMSH*) işte burada, benim kafamı karıştıran ilk oyun. Bunu çözmek için ben senaryodan başlayayım en iyisi...

Oyunun senaryosunda büyük, galaksiler arası bir güç, kötülerin Silver Surfer'a ait sörf tahtasından düşen kozmik tuğlaları toplaması, Avengers takımı ve diğer Marvel kahramanlarının da ortalığı birbirine katması var. Güzel bir senaryosu var oyunun. Avengers'ın ilk filminin sonuna eklemleniyor ve sizi sıkmıyor. Ağır edebiyat beklemeyin ama.

Bütün mahalle

Oynanabilir karakter sayısı uçuk. LEGO oyunları hep çok seçenek sunardı ama, bu kadar fazlasını bir arada görmedik hiçbir zaman. Sayıca 180 civarındaki karakterler dev bir liste oluşturuyor. Ama aklınızda bulunsun, o sayıda "tekil" karakter yok. Mesela sırf Iron Man'in yedi civarında varyasyonu var. Thor, hemen başlarda iki farklı şekilde geliyor. O sayı bu şekilde kabarıyor yani.

Yine diğer LEGO oyunlarında olduğu gibi dolu dolu oynanış farklılıkları var, bolca seslendirme ise oyuna bir yenilik katıyor. Ketumdu yahu bu figürler. Konuşmalarını dinlemek, o başta bayat gelen kelime esprilerine şahit olmak zevkli.

Espriler demişken, uyarmak lazım aslında. Çok ince noktalardan yakalayanları da var, sizi boğacak kadar sıkıcı olanları da. Mesela Spider-Man'in neden Avengers'ta olmadığı mevzusu bir süre sonra yoruyor insanı. Tamam, Mary Jane merakta. Pısırıksın, anladık.

Bilimsel sınıflandırma

Şimdi bu kadar karakterimizin olması, her birinin farklı olduğu anlamına gelmiyor. Diğer LEGO oyunlarından alışkın olduğunuz şekilde karakterler özellik bakımından gruplandırılabiliyor. Ağ atılması gereken yerde Hawkeye okla, Mr. Fantastic uzayan kollarıyla iş görüyor mesela. Altın renkli yerleri Human Torch da, ileri seviye Iron Man de eritebiliyor.

Buradaki yenilik BigFig'ler, yani iri figürler. İnşa yeteneği olmayan bu arkadaşlar yıkma-parçalama servisi olarak görev alıyor. Hoş bir nokta. Tabii doğrudan figür konusundan vurmasa da, oyun alanı olarak bir de New York yeniliği var artık. Uçabilen karakterlerle tam bir keyif olan bu şehirde dondurma aracı sürebilir, **Stan Lee**'ye yardım edebilir, Deadpool'un anlatıcı olduğu ufak senaryo odalarına gömülebilirsiniz. Şehir fazlasıyla dolu. Yapacak şeyler bitmiyor resmen. Birbirinin tekrarı, biraz da yüzeysel ama LEGO oyunu sonuçta bu. Müthiş bir derinlik aramak hata.

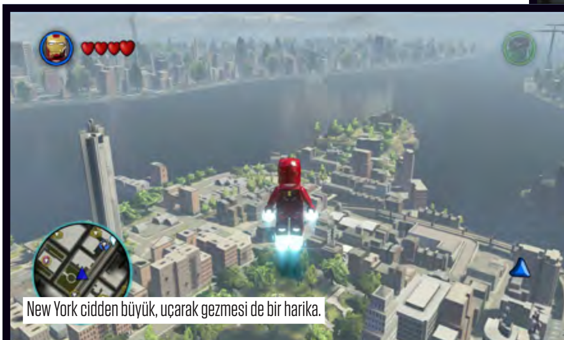
Alalım alalım

Geçen ay PS3'te de inceleyen kişi olarak, kıyaslamam şart iki sürümü. Eski nesle göre neredeyse yok olmuş yükleme ekranları ve düşmanlardaki bazı kaplama değişiklikleri dışında, oyunu PS4'e özel yapan bir şey yok. O nedenle *LMSH* iyi bir oyun olsa da, o kadar iyi bir PS4 oyunu değil. Kutulu fiyatı da 200TL olunca, tek kaşınız ister istemez kalkıyor.

Ama geçen ay dediğimi tekrarlayacağım: *LMSH*, şu anda piyasada bulabileceğiniz en güzel LEGO oyunu. New York ile, eğlenceli senaryosu ile, Marvel dokusu ile oynanmaya değer. Ama doğru konsol PS4 müdür, o tümüyle imkânlarınıza kalmış durumda.


Mr. Fantastic, bazen ölçüyü kaçırıyor değişimlerinde.

Tür: Aksiyon **Yapım:** TT Games **Dağıtım:** Aral, PSN **Kutulu Fiyatı:** 200TL **Dijital İndirme:** 159TL **Yaş Sınırı:** 7 **Dahası İçin:** marvelsuperheroes.lego.com


New York cidden büyük, uçarak gezmesi de bir harika.

ps4

RESOGUN

HER ÇIKIŞA BİR SHOOT-EM UP LAZIM

-Sarp Kürkcü

PlayStation 3 çıktığında *Blast Factor* vardı shoot-em up kategorisini dolduran. Her türde bir oyun yapmak, çıkışta şart zaten. İşte *Resogun* da PS4'ün shoot-em up neferi. Ama tür boş kalmasın diye sallapati yapılmış bir oyun değil *Resogun*. Bildiğin, güzel oyun.

Son insanlar

"*Save the last humans!*" Her bölüme başladığınızda, DualShock 4'ten duyacağınız çağrı bu. Evet, *Resogun* eldeki imkânların farkında ve aynı *Blast Factor*'ın yaptığı gibi, bizi yeni donanıma alıştırmanın peşinde. Oyundaki tüm seslendirmeler, DualShock 4 üzerinden de yankılanıyor. Bunun yanında diğer ses efektleri ve müzik, televizyondan sunuluyor.

DualShock'a aşık olmuş gibi bakmayı bırakıp da ekrana dönerseniz göreceğiniz şey oynanış açısından yapımcı **Housemarque**'ın eski serisi *Stardust*'ı ucundan andırıyor sanki. Zaten *Resogun*, *Stardust HD*'nin *ruhani* devamı gibi bir şey. Ama oynanış daha sade. Bu sefer haritalarımız bir çember şeklinde. Dairesel şekilde döndüğümüz haritalarda üç taraftan (yukarı, sağ ve sol) düşmanlar sıkıştırdıkça sıkıştırıyor.

Oyunun görselliği, voksel teknolojisi tarafından sağlanıyor ("o neymiş" diyenleri sağdaki kutucuğa alalım) ve oyun bu sayede müthiş görünüyor. Sizin aracınız, düşmanlar, etraftaki mimari... Her şey ufak kutucuklardan oluşuyor ve birbirinden etkilenebiliyor. Bir düşmanı patlatınca, yanındaki bina da parçalanıyor. Siz patlayınca, dibinizdeki düşmanlar da yok oluyor. Velhasıl, tüm bunları gören gözleriniz bayram ediyor.


Overdrive ve bombayı zor durumlar için saklayın.

Bu dairesel haritalarda üç büyük yardımcımız var. İlki bombalarımız. İki yönde de ne var ne yoksa temizliyorlar ama sayıları çok az. Diğeri "overdrive" özelliği. Zamanı yavaşlatıp size yere paralel bir lazer sunuyor, siz de düşmanları tuzla buz ediyorsunuz. Sonuncusu ise ölseniz de yok olmayan silah geliştirmeleri. Ara ara gelen bu arkadaşları sakın kaçırmayın.

İnsanları kurtarmak demiştim. Peki neden uğraşıyoruz? Çünkü ekstra hayat, puan, bomba, overdrive süresi insanlar tarafından sağlanıyor. Gardiyanları (keeper) temizlediğinizde bir insan, hücreden kurtuluyor ve siz de alıp onu güvenli noktaya götürüyorsunuz. Ayrıca çok iyi gider, puanınızı katlarsanız (multiplier) da ödül olarak insanlar serbest kalıyor. Gözünüz açık olsun. Lazerlerinize gelen kısa süreli güç ile paça kurtarmaya da yarıyor bu, belirteyim. Hiçbir insanı kurtarmadan da ilerleyebilirsiniz, karar sizin. Ama sonuçta eksikler fark ettiriyor kendini.

Çiyuv çiyuv!

Oyunun kötü yanları da var, evet. Bazı boss'lar acayip sıkıyor. Yani DualShock'u ekrana fırlatasım geldi arada (ama televizyonumuz kıymetli olduğundan hemen vazgeçtim). Diğer bir sıkıntı parlak grafikler yüzünden düşmanları kaçırma ihtimali. Etrafta çok şey patlıyor ve düşmanın yakına gelip gelmediğini kaçırıyorsunuz. Gerçi bu alışılabilecek bir şey. Göz seçiyor sonrasında. Bunun yanında beş bölüm olması, biraz kısa geliyor insanın gözüne. Uğraştırıyor tamam ama fiyatıyla kıyaslayınca emin olamıyorsunuz. Diğer yandan oyun PS Plus üyelerine bedava (kıpppss).

Resogun'ın en büyük talihsizliği aslında çıkış zamanı. Çünkü çok daha fazlasını hak etmesine rağmen herkesin "*bir tek bu mu var*" diye bakıp pas geçeceği bir şekilde çıktı konsolun ilk günlerinde. Ama kesinlikle bir şansı hak ediyor.


Bossların birden çok fazı var, adım adım eritiyorsunuz.

Tür: Shoot-Em Up **Yapım:** Housemarque **Dağıtım:** SOE
Kutulu Fiyatı: - **Dijital İndirme:** Ücretsiz (PS Plus), 41 TL (PSN)
Yaş Sınırı: 7 **Dahası İçin:** www.housemarque.com/games/resogun

VOKSEL NE Kİ?

Dijital dünyada, gördüğümüz iki boyutlu kutulara nasıl **piksel** diyorsak, **voksel** de o dünyanın küp tuğlalarıdır. En temel hacimli element olan voksel, oyun dünyasının yanında sağlık sektöründe de kullanılır. Mesela o çektirilen CT'lerin görüntüleri, voksel dizilimleri ile oluşturulur. Vokselin en önemli özelliği, diğer voksellere göre konum belirleyebilmesidir. Yani pikseller gibi sıfır noktasına göre hesaplama yapmak zorunda değildir. Ayrıca olur da gelecekte hologram teknolojisine veya diğer hacimli ekranlara geçersek, özünde oraya uygun olan yapı taşıdır kendisi. Yani bundan bir 20 yıl sonra Piksel sayfalarımızın ismini Voksel olarak değiştirmek niyetindeyiz. Evet. (Yedirmeyiz! - Ömer)



- Voksellerden oluşan ortamlar
- Her türlü görsel öge
- Oynanıştaki akıcılık
- Düşmanların çeşitliliği



- PS Plus yoksa, fiyatı
- Bölüm sayısı az

8

SON KARAR
Burun kıvırsanız da, şans verdikten sonra bırakamayacaksınız.



Path of Exile

O Diablo bu dancına gelecek! -Eren Eryürekli

Yalnızca iki adım ötemi aydınlatan bir fenerle karanlık dehlizlerde ilerliyorum ve bir kapı çıkıyor karşıma. Ardında ne olduğunu bilmediğim bu gizeme şüpheyle bakıyorum, nihayet cesaret edip kapıyı açabildiğimdeyse ıslak bir tıslama kanımı donduruyor. Oda görünürde boş, ama her yanda yumuşak ve yapışkan adımların tekinsiz tınıları yankılanıyor. Bir şeyler geliyor aşağıdan, loş meşale ışığında gölgeleri oynaşmaya başlıyor. Ve bir anda dev örümcekler çevremi sarıyor, gözlerim kararıyor ve düşüyorum.

Medeniyetin alacakaranlığında tek başına

Bu tip anlar kanımca *Path of Exile*'ı özgün ve oynamaya değer kılan en önemli özellik. Öncelikle hangi köşeden neyin çıkacağını bilemediğiniz karanlık ve tekinsiz bir dünyası var oyunun. Tıpkı ilk ve ikinci *Diablo*'da olduğu gibi burada da gerçekten hissedilen bir yalnızlık duygusu hâkim. Zaten oyunun geçtiği **Wraeclast** dünyası da her tarafında acımasızlığın ve ilkel korkuların kol gezdiği bir yer. Siz bir gemiyle buraya sürgüne yollanmışsınız ve tüm sürgün hikâyelerinde olduğu gibi saplantılı şekilde buradan kurtulmaya çalışıyorsunuz, hoş doğuştan Wraeclast'li olsanız da ilk fırsatta kaçmaya bakardınız muhtemelen. Zira anavatanınız olsa da kalmak isteyeceğiniz bir yerde değilsiniz. Herkes düşman, her yer kötülük. Ve siz yapayalnızsınız.

Aksiyon RYO'ların ikinci baharını yaşadığı bir dönemde *Diablo III*'ün peşi sıra bu tarzda pek çok oyun çıktı. Görsellikleri ve oyun içi dinamikleriyle birbirinden farklılaşan bu oyunlar içinde *Path of Exile* nerede duruyor derseniz tam olarak *Diablo II*'nin yanında duruyor derim.

Öncelikle karanlık grafikleri ve gerçekten ürkünç atmosferiyle son dönemdeki tüm kardeşlerinden ayrılıyor oyunumuz. Kulaklıkla oynarken sizi saran çevresel öğeler ve her tür ses efekti bu tekinsiz havayı pekiştiriyor.

Sürülsek de güçlüyüz

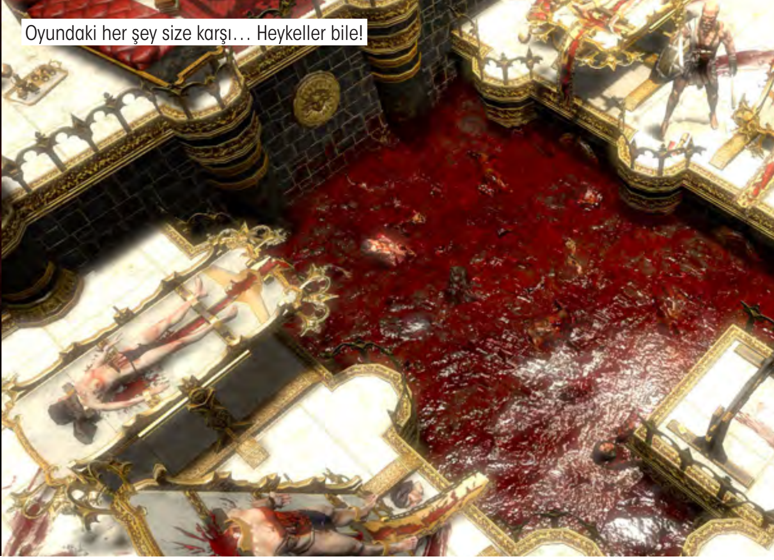
Aksiyon RYO oyunlarda adet olduğu üzere başlangıçta hazır olan altı (oyunu bir kez bitirince açılan **Scion** ile yedi) karakter sınıfından birisini seçiyoruz ve sersefil halde maceramız başlıyor. Oyun üç act'ten oluşuyor ve mekânlar her anlamda birbirinden farklılaşıp rastgele oluşan haritaların da etkisiyle oyuncuyu sıkmayan bir akışta ilerliyor.

Loot önemli bir mevzudur. Zira oyunu saatlerce oynarsınız ve tüm o emeğin sonunda tek bir efsanevi eşya bile düşse oyuna devam etme hırsınız bilenir ve bir sonraki muhteşem eşyayı düşürmek için savaşmaya devam edersiniz. *PoE* bu mantığı çok güzel içine yedirmiş ve kendi icat ettiği sistemler ile düşen hemen her şeyin bir işe yarayabil-


İçimde kötü bir his var…

İpucu

- Oyuna hangi karakterle başlarsanız başlayın yetenek puanlarını dağıtmadan önce mutlaka pasif yetenek ağacına bir göz gezdirin ve bir yol seçin.
- Shadow başlarda zayıf olsa da ileride alanı çok iyi kontrol eden bir karaktere dönüşüyor, partiler için ideal bir seçim.
- Alchemy orb'larınız çok kıymetli, doğru eşya için saklayın.
- Yaratıcı olun! Destek gem'ler ile önemsiz görünen yeteneklerinizi oldukça değişik şekillerde değerlendirebilirsiniz.
- Düşmanlar genelde kalabalık gelip sizi çevreliyor, AoE yeteneklerini başlarda edinmeye bakın.
- Marauder gibi salt güce dayalı karakterlere bile arada sırada intelligence puanı verin, ummadığınız kadar işinize yarayabilir.


Oyundaki her şey size karşı… Heykeller bile!


Işıklandırmalar gerçekten çok başarılı.

- **Tür:** Aksiyon RYO
- **Yapım:** Grinding Gear Games
- **Dağıtım:** Grinding Gear Games
- **Sistem:** İdeal
- **Dijital İndirme:** Ücretsiz (Steam)
- **Yaş Sınırı:** 12
- **Dahası İçin:** pathofexile.gamepedia.com

diği, kanımca son yıllardaki en iyi eşya mekaniğine sahip olan oyun olmuş. Bu işe yarama mevzusu üç farklı sistemin gayet başarılı kullanımı ile sağlanmış. Bunlar soket/gem sistemi, farklı etkileri olan orb'lar ve takas sistemi.

Oyundaki her özel yetenek gem'ler sayesinde kullanılabiliyor. Bu gem'ler strength, dexterity ve intelligence yeteneklerini temsil edecek şekilde üç farklı renkte ve aynı renklerdeki eşya soketlerine dilediğiniz gibi takıp çıkarılabiliyor. Normal yetenek gem'leri dışında bunlara fazladan özellikler sağlayan bir de destek gem'leri var. Bu sistem sayesinde yaratabileceğiniz kombinasyonlar müthiş bir çeşitlilikte ve karakter yapılandırmalarının ucu bucağı yok resmen.

İkinci olarak orb'ların varlığından söz etmek gerek. Bu orb'lar sayesinde misal, özelliksiz beyaz renk bir eşyayı bir anda yanınızdan hiç ayırmak istemeyeceğiniz sarı renk bir eşyaya çevirmeniz mümkün. Bu iki sistem oyunu inanılmaz derinleştirip gerçekten size özel eşyalar ve yetenekler geliştirmenize imkân tanıyor ve karakterinizi daha çok benimsiyorsunuz.

Son olarak oyunun takas sisteminden bahsedeyim. Bu dünyada para yok ve ihtiyacınız olan şeyleri satıcılardan (ve diğer oyunculardan) bir şeyler vermek suretiyle alıyorsunuz. Bu da herkesin yalnızca ihtiyacı olan şeyin peşine düşmesine sebep oluyor ki bu tarz oyunlardaki gereksiz eşya trafiğinin önüne geçen zekice bir dokunuş olmuş.

Bir kahraman doğuyor

Oyunda karakterimiz seviye atladıkça stat puanları otomatik olarak veriliyor. Ama üzülmeyin, zira size de her seviye atladığınızda veya yan görevlerden gönlünüzce harcayabileceğiniz yetenek puanları geliyor. Bu puanları oyunun en derin yeri olarak gördüğüm muazzam büyüklükteki pasif yetenek ağacında harcıyorsunuz. Burası o kadar detaylı yapılandırmalara imkân veriyor ki, nerden başlayıp nereye gideceğimi düşünürken epey bir vaktin geçtiğine şahit oldum. Zira oyun nadiren gelen refund point'ler haricinde verdiğimiz puanları geri almamıza olanak tanımıyor. Zaten bu kadar acımasız bir oyundan da daha azı beklenemezdi.



Bu labirentte çok zaman geçireceksiniz.

DIABLO III'ÜN DAMAĞIMDA BIRAKTIĞI HAFİF EKŞİ TADI PATH OF EXILE SAYESİNDE SİLİP ATTIM



- Karanlık ve gizemli atmosferi
- İnanılmaz çeşitlilikte karakter yaratma imkânı
- Etkileyici ve karmaşık pasif yetenek ağacı
- Orijinal gem, orb ve takas sistemleri
- Bedava olması
- Diablo II'nin ruhu bu oyunda

–

- Zayıf hikâye ve derinliksiz karakter sunumları
- Zaman zaman yaşanan gecikme sorunları
- Düşman çeşitliliği biraz daha fazla olabilirdi

8+

SON KARAR
Klasik aksiyon-RYO'ları özleyenleri böyle alalım. Türe harika yenilikler getirirken saygıda kusur etmiyor.

Karakter Sınıfları

Oyun, sınıflarını üç adet temel stat üzerine kurmuş. Strength, Dexterity ve Intelligence için üç adet ana karakter ve bunların karışımlarını kullanan üç adet de hibrit karakter mevcut. Örneğin Marauder safkan bir kesme biçme makinesi olarak strength üzerine kuruluyken, Templar kas gücünün yanına biraz da zekâ ekleyerek düşmanlarının hakkından geliyor. Duelist strenght/dexterity hibridi iken Witch'i seçtiğinizde karanlık büyülerle çevrede terör estiriyorsunuz. Shadow çeviklik ve zekâsı ile suikastçı tarzı bir karakter iken, uzaktan avlanmak isteyenler için de Ranger sınıfı emrinize amade edilmiş. Sonradan açılan Scion ise istediğiniz yöne gidebileceğiniz "ultimate hibrid" karakter olarak takımı tamamlıyor.

Bu tarz oyunların vazgeçilmezi sağlık ve mana puanlarımız, kendiliğinden dolmuyor. Bu can ve mana doldurma işini flask'ler yardımıyla yapıyoruz. Düşmanlarımızı öldürdükçe dolan bu flask'ler de kendi özellikleriyle geliyor. Söz gelimi bazı flask'ler bastığınızda element direnci sağlarken bazısı daha hızlı koşmanızı sağlıyor. Bu sistem nihayetinde stratejik olarak ufak da olsa bir derinlik katıyor oyunumuza.

PoE'nin oynanış derinliği ne kadar fazla ise hikâyesi de o kadar sığ, hatta bir hikâyesi yok bile denilebilir. Sağda solda göreceğiniz kayalardan okuyacağınız efsaneler de bir derinlik katmıyor oyun dünyasına. Aynı şey karakterlerimiz için de geçerli, başlangıçtaki tanıtım metinleri haricinde onlar hakkında çok bir bilgi sahibi olmuyoruz ve karşılaştığınız yan görevlerdeki NPC'leri de umursamayacaksınız. Gerçi safkan aksiyona ve oynanışa önem veren bir oyun *PoE*. O yüzden hikâyesindeki zayıflık görmezden gelinebilir rahatlıkla.

Tamamen bedava olan ve çevrimiçi oynanan yapım multi'de de güzel zaman geçirtiyor. Zaman zaman gecikme sorunları olması kötü olsa da yapımcı ekip sürekli olarak oyunu güncelliyor ve oyuncularını dinliyor. Zaten bu kadar başarılı ve iyi kotarılmış bir oyunun parayla satılan akranlarıyla rahatça boy ölçüşebilmesi takdire şayan bir durum. Şahsen *Diablo III*'ün damağımda bıraktığı hafif ekşi tadı *PoE* sayesinde silip attım. Yapımın F2P oyunların daha çok önemsenmesine sebep olacağına da inancım tam.

Klasik aksiyon-RYO'ları seviyorsanız *Path of Exile* çeşitliliği ve derinliğiyle sizi uzun süre başında tutmayı başaracaktır. Yavaş yavaş gelişen oynanışı özellikle *Diablo II* severleri cezbedecektir. Bu karanlık ve acımasız dünyadaki macerayı türün tutkunları kesinlikle kaçırmasın derim.



WORLD OF WARPLANES

İT DALAŞI TERİMİNİ GÖLGEDE BIRAKAN OYUN

- Nurettin Tan

Nereden Vursam?

Yüksek irtifadan dalış yaparak düşmana saldırmak en etkili yöntem. Kendi nişangahınızı düşmanın önündeki yuvarlağa denk getirince hedefi vurabiliyorsunuz, yüksekten pike yapmak da bunu kolaylaştırıyor. Ayrıca aradaki mesafeyi kontrol edebilirseniz düşmanın tam kuyruğuna takılabilir ve adamdan geri kalanı makineliler ile parçalayabilirsiniz. Resimde biraz fazla yaklaştığımı görebilirsiniz, neredeyse çarpıyorum ("ramming" deniyor buna).



Nedense birçok annenin hayalidir çocuğunun pilot olması. Bir zamanlar benim canım annemin de bu olaya biraz daha fazla kendini kaptırdığını söyleyebilirim çünkü su falına baktırdığı kadın beni bir pilot üniforması ile uçağın yanında görmek gibi bir halt etmiş. Asker çocuğuyuz zaten, o dönem evin dekorasyonundan bunu çakan çakal falcı muhtemelen doğru bir analiz ile annemi tam yumuşak karnından vurmuş. Birkaç ay sonra bende astım çıkması ile de rahmetlinin tatlı hayalleri yıkılmış. Karizma meslektir pilotluk, biz onları her daim koluna girdiği şık, bakımlı kadınlarla düşünürüz ama asıl karizmaları bence fizik kurallarına meydan okumalarından, sinir ve stres yüklü bir süreçte çalışmalarından gelir. Aslında şimdi düşünüyorum da falcı kadın belki de benim *World of Warplanes* oynadığım bugünleri görmüştür o zamandan, kim bilir hehe.

Wargaming, *World of Tanks*'i piyasaya sunduğu zaman *World of Warplanes*'i de duyurmuştu hafızam beni yanıltmıyorsa (ki çoğu zaman beni yarı yolda bırakır). Karada tankları kapıştıran Wargaming gökyüzünün hakimiyeti için de oyuncuların mücadele etmesini istiyor. Aynı zamanda *World of Warships*'i de hazırlayan firma savaş alanlarında girilmedik delik bırakmayacak gibi gözüküyor.

İşler kızıştı, savaş mavi göğe taşınıyor

WoWP'ta gene II. Dünya Savaşı döneminde dört farklı milleti; Amerika, Almanya, Rusya ve Japonya'yı temsil ediyoruz. Her milletin bütün uçaklarını tek bir potada toplarsak yaklaşık yüze yakın çelik kanatlı kuş var. Bu uçaklarla savaşa katılacağımız dokuz ayrı harita bulunmakta ve her haritanın yer şekilleri ve teması farklı tasarlanmış. Uçaklar kendi içlerinde: Fighter, Heavy Fighter ve Attack Aircraft olmak üzere üçe ayrılıyorlar. Fighter'lar kafa kafaya giren, manevra kabiliyeti yüksek ama zırhı düşük uçaklar olmaları ortak özellikleri olmasına rağmen uluslara göre uçak tipleri değişiklik gösterebiliyor. Misal Almanların Fighter cinsi uçakları daha iyi tırmanışa geçebiliyorlar ve diğer uluslara göre ateş güçleri daha kuvvetli olabiliyor. Üç uçak sınıfı ilk başta az görünse de bu gibi ince detaylar aynı sınıftaki uçakları bile birbirinden ayırıyor.

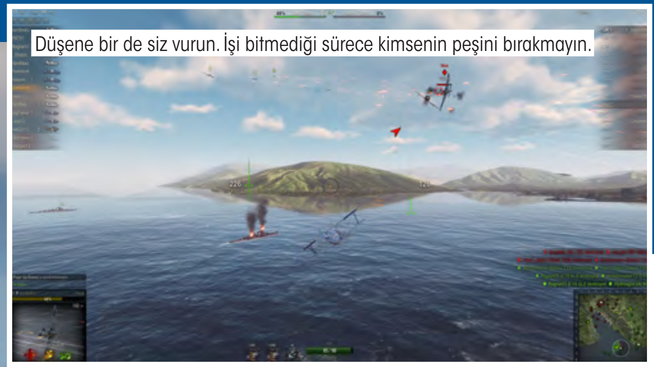
Oynama stilinize göre uçak seçin

Uçak tiplerine kısaca değinmek gerekirse... Fighter; Yukarıda bunlar hakkında bahsederken aslında temel özelliklerini verdim. En önemli kabiliyetleri keskin manevra yapabilmesi olan bu araçlar her uçağın korkulu rüyası, gece kulağınızda sorti yaparak geçen sinir bozucu sivrisinek sınıfı cihazlar. Bu uçaklarla binalara saldıranlar görüyorum ama bunu pek tavsiye etmiyorum. Çünkü yüksek irtifadan dalış yaparak başka bir uçağa saldırmak onu düşürmek için en etkili yöntem iken bina vurmak için keklik gibi alçak uçuş yapmak gelin bana yukarıdan dalın, hayattan bezdim demenin başka bir yolu. Attack Aircraft; Bu tip uçaklar yer hedeflerine ağır şekilde


Bakmaya pek imkanınız olmuyor genelde ama, manzaralar da hoş canım.



Uçaklara logolar koyup, özelleştirebiliyorsunuz. "Babam Sağolsun!"


Düşene bir de siz vurun. İşi bitmediği sürece kimsenin peşini bırakmayın.

- **Tür:** Uçak Savaşı
- **Yapım:** Persha Studia
- **Dağıtım:** Wargaming
- **Sistem:** Ekonomik
- **Kutulu Fiyatı:** Yok
- **Dijital İndirme:** Ücretsiz
- **Yaş Sınırı:** 13
- **Dahası İçin:** wargaming.wikia.com/wiki/World_of_Warplanes

saldırabilirler ve asıl meziyetleri de budur. Çok yüksek zırhları, zengin silah, bomba ve roket yelpazeleri ile tam olarak kanatlı kıyamettirler. Dayanıklılık yanında hantallık gibi bir sorunu da getirir ve bu yüzden rahat manevra yapamazlar, yüksek irtifalara tırmanamazlar. Arkalarında bir atışçı bulunur ve böylece geriden saldıran rakipler çok yakınlaşırsa karşı saldırı yaparak cevap verebilir lakin hasarı çok yüksek değil, mucize beklemeyin. İt dalaşı için uygun değillerdir, siz de oyuncu olarak it dalaşı konusunda pek parlak değilseniz yer hedeflerini heder etmek için Attack Aircraft'ı seçebilirsiniz. Heavy Fighter; Yer hedeflerine saldırmak beni sıkıyor ama Fighter ile de çok hayatta kalamıyorum diyorsanız Heavy Fighter ile sizin için ortaya karışık bir şeyler yapabiliriz. Bütün özellikleri diğer iki sınıfın arasında olan bu uçak sınıfı benim favorilerimden.

Uçakların kabiliyetlerini belirleyen etmen ise temel özellikleri... Temel özellikler Hit Points, Airspeed, Firepower ve Manuverability olmak üzere dörde ayrılıyor. Hit Points; Tahmin ederseniz sıfırlandığında patlamanıza ve oyun dışı kalmanıza sebep olacak rakam. Hit Points artabilir ama bu sefer de uçağın ağırlığı fazlalaşacaktır. AirSpeed; İçlerinde en kıllı gışlı özellik. Kısacası havadaki hızınız ama bulunduğunuz yere göre değişiyor. Deniz seviyesindeki, uçağınıza en uygun irtifadaki, en yüksek irtifadaki ve tırmanırkenki hızınız tamamen farklı. Özellikle uçağınızın hangi hızda daha verimli olduğunu bilirseniz ona uygun manevralar ile kuyruğunuza takılan düşmandan daha rahat kaçabilirsiniz. Maneuverability ise manevra kabiliyetimiz. 360 ve 90 derecelik açıları kaç saniyede tamamlayabildiğimizi gösteriyor, ne kadar çabuk o kadar iyi.

Çabuk karar veren ve hızla manevra yapabilen kazanır

Oyunun savaşma kısmı *World of Tanks* kadar stratejik değil. Nihayetinde sürekli hareket halindesiniz, bir yere yatıp orayı beklemek yerine bölgeyi korumak için o noktada akbaba gibi daireler çizmeniz gerekiyor. Tezcanlı şekilde savaşa önden girmenin de pek bir faydası yok özellikle Fighter iseniz, çünkü karşıdan saldıran takımın bütün ateşine ilk siz maruz kalıyorsunuz. Mümkünse Attack Aircraft'ları koruyabilirsiniz. Benim oyuna girer girmez yaptığım ilk şey genelde


Ne yalan söyleyeyim benim favorim Amerikan uçakları. Nasıl da avlamışım kekliği, dibi tütüyor.

BİRİNCİ KİŞİ KAMERASININ EKSİKLİĞİNİ HİSSETMEMEK ELDE DEĞİL. TANKTA BU İŞ DÜZGÜNDÜ AMA, İNSAN KOKPİTTEN GÖKLERE ULAŞMAK İSTİYOR.



- İt dalaşları
- Yer hedeflerine de saldırabilmek
- Envai çeşit uçak



- Manevra yapmak zor
- Bağımlılık yaratma ihtimali
- Başlarda çok çabuk telef oluyor insan

8

SON KARAR
Hem dışarıdan kamera ile uçak savaşı hem de İkinci Dünya Savaşı teması alışık olmadığımız güzel bir kavram. Dolayısıyla oyun eğlenceli bir deneyim sunuyor. Wargaming oyunları bağımlılık açısından tehlikelidir, dikkatli olun.

Benim Gemime, Ha!?

Bu mesafeden zor görünüyor ama saldırı yapan donanmamızın gemilerini indirmeye çalışan düşman bombardıman uçakları var. Eğer bunları göz ardı ederseniz kaşla göz arasında hedefleri yok ediyorlar ve ne olduğunu anlamadan oyunu kaybediyorsunuz. Siz fighter'lar ile yüksekte it dalaşı yaparken alçak irtifayı seven bu uçakları gözden kaçırmak çok kolay. O yüzden bir gözünüz sürekli haritada olsun.



yukarı doğru tırmanmak oluyor böylece savaşa girmek için oyalanmam gereken zamanı ve de avantajlı pozisyonu kazanıyorum. Sonra haritada nerede kıyamet kopuyor o noktayı gözüme kestirip üzerine kadar uçtuktan sonra seçtiğim bir kurbana doğru kazandığım bütün yüksek irtifa avantajını arkama alarak pike yapmaya ve saldırmaya başlıyorum. Genelde bu şekilde hemen bir uçağı düşürebiliyorsunuz. Mümkünse tek başına uzaktaki bir hedefe kilitlenmek yerine dost bir uçağın kuyruğuna takılmış rakibe saldırmanız daha mantıklı oluyor. Peşinizdeki uçaktan manevra yaparak bile kaçmak çok zor olduğundan dost uçağı bu şekilde kurtarmak en kolay yol inanın. Tecrübeye sabit; kuyruğunuza biri yapıştığında kaçabilmek gerçekten çok güç.

Bana sorarsanız uçak savaşı dediğin kokpitten oynanmalı. üçüncü şahıs kamerasından uçaklarla savaşmak biraz modifiyeli Afterburner (bilmeyenler Google'dan baksın) oynamaya benziyor. Tamam, tankı o açıdan oynamak makul çünkü bir tank simülasyonunda metal bir yığının içinde hapsolup, kibrit kutusu büyüklüğünde delikten dışarı bakmak oyuncuyu delirtir. Lakin uçaklar tamamen farklı bir konu... Ama bu Wargaming'in kendine has oyun stili bu ve şekilde oynamak da değişik bir tecrübe katıyor. Tankları bitirdik diyorsanız sırada uçaklar var. Fazla acele etmeyin gemiler de yolda!



STICK IT TO THE MAN

PSYCHONAUTS SEVENLER BERİ GELSİN!

- M. İhsan Tatari

Mizah içeren oyunlara karşı bir zaafım var. Ama mizah derken cıvık şakalarla dolu yapımları değil; *Monkey Island*, *Oddworld* ya da *Brütal Legend* tarzında, kendine has espri anlayışı olanları kastediyorum. *Stick It To The Man* (SITTM) de işte o oyunlardan biri. Üstelik, çok şaşırtıcı olmasına rağmen, altında Tim Schafer'ın imzası yok, ama üstadın oyunlarındaki o benzersiz atmosferi sonuna kadar yansıtıyor

İşinizden şikâyetçiyseniz bir daha düşünün

SITTM, uzun zamandır yollarını gözlediğimiz *Psychonauts 2* değil belki ama en az onun kadar sevilesi bir yapım. Oyunda Ouch Inc. adlı bir firmada güvenlik ekipmanları kobayı olarak çalışan Ray'i yönetiyoruz. Ray'in görevi firmanın ürettiği inşaat kasklarını takmak ve yukarıdan tepesine bırakılan çekiçlerin hedefi olmak. "Kafa" gerektiren bir mesleği var anlayacağınız... Derken bir akşamüzeri evine dönerken, gökyüzünden düşen gizemli bir cisim ironik bir biçimde Ray'in tam kafasına isabet ediyor. Gözünü hastanede açan kahramanımız başındaki sargıları açınca kötü bir sürprizle karşılaşıyor: Pembe renkli, spagetti görünümlü bir kol! Üstelik kendisinden başka hiç kimse bu ekstra uzvu görmüyor. Ray bilmese de aslında beynine bir tür uzaylı sızmış durumda. Kafasından çıkan kol da o yaratığın sağladığı bir tür avantaj. Oyunumuzun kötü adamı olan "The Man" adlı şahıs da bu uzaylının peşinde ve her ne pahasına olursa olsun onu ele geçirmeye kararlı.

Çok geçmeden Ray, bu pembe ve esnek kol sayesinde insanların düşüncelerini okuyabildiğini fark ediyor. Hatta sadece okumakla kalmıyor, o düşünceleri alıp karşısına çıkan bulmacaları çözmek için kullanıyor. Bu düşüncelere de çıkartma (sticker) deniyor. En iyisi örnek vererek açıklamaya çalışayım. Mesela oyunun hemen başında dişleri yüzünden terk edilen ve intihar etmeye çalışan bir taksiciyle karşılaşıyoruz. Biraz ilerideyse taksicinin kız arkadaşını parlak dişli bir ihtiyarla dans ederken görüyoruz. Burada ihtiyarın dişlerini düşünmesini sağlıyor, o düşünceyi alıp taksiciye yapıştırıyor, sağlıklı dişlere sahip olmasına yardımcı oluyoruz.



Ray'in bilinçaltına indiğimiz bölümler gerçek dünyanın aksine günlük güneşlik

Biterken Çalıyordu...

Eğer bir *Big Lebowski* hayranıysanız oyunun hem açılış hem de kapanış müziği size feci derecede tanıdık gelecek: **Kenny Rogers & The First Edition**'dan *Just Dropped In (To See What Condition My Condition Was In)*. Kendisini *Driver 2*'nin credits ekranında da dinlemiştik. LSD kullanmanın zararlarını anlatan bu parçanın sözleri mutlak kafa bulanıklığını ve deliliği anlatmanın başarılı bir yolu. Oyuna da şahane oturuyor.

+

- Çatlak karakterler
- Enteresan oyun mekanikleri
- Esprili göndermeler
- Eğlenceli diyaloglar

–

- Kısa oyun süresi
- Aşırı kolay bulmacalar



7+

SON KARAR

Mizah Duygusu Gelişmiş Olanlar Kulübü'nün resimli manifestosu.

Yapıştır gitsin!

Zihinsel kolumuzla yapabildiğimiz bir diğer şey de oyun dünyasının orasına burasına saçılmış raptiyelere tutunarak platformlar arasında sıçramak. Evet, raptiyelere tutunarak... Çünkü oyundaki her şey kâğıttan yapılmış ve iki boyutlu olarak tasarlanmış. Tıpkı *Paper Mario* gibi... Hatta öldüğünüzde "Mr. Copy" adlı, faks makinesini andıran bir cihazın sizi yeniden "çizmesiyle" hayata dönüyorsunuz. The Man'in adamlarıyla karşılaştığımız kısımlardaysa oyun hafif bir stealth / platform tadı yakalıyor.

Yapımın en ilginç yanı hepsi de birbirinden kaçık olan karakterleri kuşkusuz. Her birinin tıpkı bir **Schafer** oyunundan ya da **Burton** filminden fırlamış gibi bir hâli var. Toplam 10 bölüm boyunca *Alice*'den tutun da *Moby Dick*'e kadar pek çok ünlü esere yapılan zekice göndermelerle karşılaşıyorsunuz. İşin bir diğer enteresan yanıysa önemsiz sandığınız bir yan karakterin oyunun ilerleyen bölümlerinde çok farklı bir rolle yeniden karşınıza çıkması. Her diyalog o kadar özenli bir şekilde yazılmış ki çoğu yerde birkaç gür kahkaha atacağınızı garanti edebilirim (İngilizcenizin sağlam olması şartıyla elbette, yoksa esprilerin çoğunu kaçırırsınız).

Oyunun tek kötü yanı bulmacalarının aşırı kolay, hatta bazı yerlerde özensiz olması. Eğer zorlayıcı bir şeyler bekliyorsanız onu burada bulamayacaksınız. Bir de oyunun beş saatte bitmek gibi kötü bir tarafı var. Bu iki unsurun dışında *SITTM* uçuk kaçık fikirlerle, karakterlerle, mekânlarla ve esprilerle dolu, gayet eğlenceli bir yapım. Bir de ilerledikçe azıcık zorlaşıp üstüne yeni bir şeyler katsaymış süper olacakmış.



İşte kötü adamımız The Man ve kalın kafalı gangsterlerinden biri.

Tür: Macera / Platform **Yapım:** Zoink! **Dağıtım:** Ripstone
Dijital Fiyatı: 14,99 $ (Steam) 30TL (PSN)
Dahası İçin: www.sticktigame.com



KARDEŞ, HD DEMİŞSİN AMA BU SD BİLE DEĞİL! -Pozan Erten

Dementium II HD

El Konsolundan PC'ye

Bu iki platform arasında oyun port etmek aslında oldukça mantıksız.

İkisi de çok farklı oyuncu kitlesine hitap eden, farklı ruhlara sahip platformlar. Sadece el konsoluna özel üretilen bir oyun tamamen o konsolun dilini konuşur. Renkli platform oyunları, bulmaca-zeka oyunları, konsolun dokunmatik ekran v.b. teknik özelliklerini kullanan AAA tadındaki oyunların ufak ekranda ayrı bir keyfi oluyor. Yapımcıların da bunu artık çözmesi ve boşa kulaç atmayı bırakması gerek bence.

Konsollardan PC'ye port edilen oyunların iyi çıkma ihtimali yayınlanan her yeni oyunda istatistiki olarak biraz daha düşüyor. Bir de el konsollarından PC'ye gelen oyunlar var ki vay hallerine. El konsolunun oyun tarzını, ufak ekrandaki görsel hitabını, dokunmatik ekrana dayalı mekaniklerini alıp PC'ye aktarmak kısıtlı da olsa teknik olarak mümkün olabilir ama nasıl oluyor da oyuncuların aynı keyfi alması bekleniyor pek anlamıyorum. Yorganın altında ufak bir ekrana bakarak oynadığın, o ufak ekranın ve el konsolunun gücüne göre değerlendirdiğin bir oyunun PC'de başarılı olmasını umut etmek yapımcıların ya çok naif ya da çok paragöz olduğunu gösteriyor. Ben yine de ilkine inanmak istiyorum. Fakat bu naiflik ve iyi niyet, hele ki Nintendo DS gibi bir konsolun oyununu PC'ye uyarladığınızda, ne yazık ki hiçbir işe yaramıyor. Ah bir de başına o HD, yani "Yüksek Çözünürlük" ekini koyuyorsunuz ya, size sıkıca sarılmak ve o al yanaklarınızdan öpmek istiyorum!

Dementium korku öğelerini kullanan bir FPS – Macera oyunu. Gerçi bir korku oyunu olmaya niyetlenmiş de olabilir ama ben bunu fark etmedim. Kimsenin de fark ettiğini ya da korku eşiğinin bu kadar düşük olabileceğini sanmıyorum. Oyuncular onu bir FPS oyunu olarak bilir ise yapımcılar için daha hayırlı olacaktır (bu iyiliğimi de unutmasınlar). Ama bu hayrın ancak Nintendo DS'te geçerli olduğunu, PC'de ise bu oyun adına hiçbir şeyin hayırlı olamayacağını belirtmem gerekiyor. FPS desen, düşman ve silah çeşitliliği yerin dibinde. Hararetli çatışmalar ya da vurma hissi gibi bir şey zaten yok. Macera desen, bölüm başına bir bulmaca, toplamda 5-6 bulmaca ile kendini bitiriyor. Bu bulmacalar da gerçekten insanla dalga geçercesine basit. Zaten beş bölüm ve buna rağmen ilk oynayışınızda bile toplamda 2.5 – 3 saatlik oyun süresi PC'yi geçtim, bir el konsoluna bile yakışmıyor.

Oyunu PC'ye aktarırken kontrolleri başarılı bir şekilde port ettiklerini belirtmek gerek. Ama oyunu kontrol falan etmek istemeyeceğiniz için bunun da bir önemi yok. Oyunun animasyonları da PC için elden geçirilmemiş. Sene 2013 ama bir kapıyı açtığında ekran kararıyor ve bir anda kendini içeriye ışınlanmış buluyorsan orada bir duracaksın. Sürekli aynı mekanlarda, bomboş haritalarda dolaşıp aynı düşmanlarla karşılaşıyorsan orada da bir duracaksın. Vurduğun yaratıklar yere düşüp hacıyatmaz gibi kalkıyorsa, 1992'den kalma ses efektleri kullanıyorsan, yerden saldıran salatalık turşularını bıçakla kesmeye çalışıyorsan, hâlâ 45 derece açı ile zehir tüküren ufak yaratığımsılar varsa orada duracaksın. Bunları PC'ye aktarmayı aklından bile geçirmeyeceksin, paşa paşa Nintendo DS'te hayatına devam edeceksin.



Selaaam! Kan vermeye gelmiştim ama siz de bayaa var gibi.



Bunun yerine Surgeon Simulator 2013 oynayın.

Peki *Dementium* ne yapmaya çalışıyor? Ben bunun cevabını ne kadar uğraşsam da inanın ki bulamadım. 90'ların sonlarında *Silent Hill* ve *Resident Evil* oyunları ile zirve yapmış bir türü yine o zamanların *Blood* gibi bir FPS oyunu ile birleştirmeye mi çalışıyor acaba diye düşündüm ama neden 2013 yılında bunu yapmak istesin ki? 15 sene öncesinin bile oyunlarını hiçbir anlamda geçemeyeceksen neden böyle bir işe girişiyorsun? Oynarken ne bir merak duygusu uyanıyor, ne de etkileyici bir atmosfer kırıntısına denk geliyorsunuz. Hâlâ böyle oyunların bir el konsolunda var olduğuna bile inanamıyorum, o da ayrı bir konu tabii. *Dementium II*, PC için bir yüz karası. Yanaşmak istediği türlerin yakınından bile geçemiyor ve maalesef bunun tek nedeni Nintendo DS portu olması değil. Yapımcıların eldeki bu malzeme ile PC'ye çıkma amaçlarının maddi olduğunu düşünmüyorum çünkü bu işe yeni giren bir firma bile bundan para kazanamayacağını bilir. "Bir deneyelim bakalım nasıl olacak?" diye düşünmüşler ama bu sorunun cevabını da şirketin en gizli kasasına bir daha açmamak üzere koyduklarından da eminim.



- Kapatınca unutuyorsun



- Kötülemeye bir sayfa yetmiyor

2

SON KARAR
PC'nizi üzmek istemiyorsanız bu oyunu ona yaklaştırmayın bile.

Tür: FPS-Korku-Macera **Yapım:** Renegade Kid
Dağıtım: SouthPeak Interactive **Dijital İndirme:** 15$ (Steam)
Dahası İçin: www.dementium2.com

Invizimals: The Lost Kingdom

ps3

BENİM GÖRDÜĞÜMÜ SEN DE OYNUYOR MUSUN? -Noyan Akatlı

Ağır tempoda, gizemli tınılarla çalan müzik arka planda. Esas çocuk Londra Müzesi'nde, antik Mısır döneminden eserlerin saklandığı karanlık bir depoda yavaşça ilerler. El fenerini tozlu, silindir biçiminde dolap benzeri taş kütlenin ortasındaki şekle doğru tutar, elinde tuttuğu parşömende de aynı şeklin resmi çizilidir. Dolaba benzeyen kütle gizli geçide açılan bir kapıdır, cesur kahramanımız müziğin temposunun ve gerilimin artmasına hiç aldırış etmeden sağı solu devasa, ürkütücü heykellerle dolu koridorda çevresini süzerek ilerlemeye başlar…

Sakin, sempatik

Sayfada oyunun ismini, ekran görüntülerini görmemiş olsanız bahsettiğim esas çocuğun ismi konusunda ilk tahminleriniz Indiana Jones, *Uncharted* serisinden Nathan Drake ya da *Mumya* filmlerinin başrolündeki arkadaş olurdu muhtemelen. Bilmeceyi daha fazla uzatmadan sadede geleyim; *Invizimals* oyun serisi aynı zamanda yapımcılığını Sony'nin yürüttüğü bir çizgi film. PS3'e özgü *Lost Kingdom* sürümü aynen ilk paragrafta anlattığım film sahnesiyle açılıyor. Esas çocuk Hiro, sırıtarak "Görev tamamlandı" der ama biz oyuncular için görev yeni başlamaktadır. Maceracı kahramanımız Hiro'nun yaklaşık 10 yaşında olduğunu, oyunumuzun da daha çok 7-12 yaş grubuna hitap ettiğini yol yakınken belirteyim. Hiro'nun hali tavrı sempatik geldi bana ama oyun içi seslendirmesi daha canlı, inandırıcı olabilirdi diye düşünüyorum.

Hikâyeyi es geçiyorum, zira pek öyle özgün, şaşırtıcı, ilginç bir detay yok; başlarken bu konuda beklentim de yoktu zaten. Oturup bir bölüm çizgi film izlemek gibi, dolayısıyla hoplama zıplamaya ufak tefek dövüş ve minik "bulmacamsı"lara dayalı mekanikler var elimizde. Kulağa hiç de ilginç gelmediğinin farkındayım; kulağa ve bana bir parça ilginç gelen özellik ise farklı yeteneklere sahip, iki ayak üzerinde yürüyen hayvanları kontrol ederek oynamamız. Tarzan misali iplerden sallanmamız gerekiyorsa çevik kaplan Ocelotl, çelik kapıları koca kafasıyla tos atarak kırmamız için Minotaur, suya dalma durumunda kaplanköpekbalığı gibi sevimli, renkli karakterleri yönetiyoruz anlayacağınız. Oyun boyunca *God of War*'un kulakları ve Kratos'u çınladı sık sık, zıplamacalı, kare – üçgen ile yaratık (bu oyunda robot) dövmeceli, kutu parçalayıp güç kıvılcımları toplayıp yetenek güçlendirmeceli kısımları benziyor birbirlerine. "Çocuklara Pokemon destekli God of War" desem çok saçmalamış olmayacağım anlayacağınız.

Sessiz, sorunsuz

Invizimals Lost Kingdom bir yetişkin için su yatağı kadar yumuşak bir oyun. Sinir, stres sıfır. Yakalamanız gereken ipi, atlamanız gereken duvar noktasını ateşböceği misali parlak minik bölgelerle belirten oyunda gerekli karaktere otomatik olarak geçiyorsunuz. Bu yönettiğimiz minik hayvancıkları ise "bölüm sonu candostu" dövüşleri ile elde ediyorsunuz, doğru zamanda doğru tuşa basmaktan ibaret bu dövüşler. Düşman çeşitliliği sayı olarak fena değil gibi gözükse de irili ufaklı robot ve mayınlar kolayca dayak yemek için gelmişler sanki kayıp krallığa.

Invizimals: The Lost Kingdom'ın sorunu da oynanışın bu kadar rahat ve fazlasıyla basit oluşu belki de. Belki benim gibi evinin salonuna her an 7-12 yaş grubu yeğenler, komşu gelebilecek yetişkin oyuncuların sunacağı şeker niyetine tasarlandığı için böyle renkli, rahat ve basit bir oyundur. Açıkçası yarım bıraktığım onlarca oyun da varken bu yavrucağa daha fazla zaman ayıracağımı hiç sanmıyorum. PlayStation 3 konsolumun civarında belirebilecek oyunsever çocuklara ise *Invizimals: The Lost Kingdom* her daim açık olacaktır…


Tüm hayvansever oyuncuları sevgiye kucaklamaya geliyorum!

ALLIANCE'IM DA VAR, KAÇ YAPAR?

Oyunun PS Vita'daki Invizimals ile tam bir uyumu yok çünkü Alliance ve Lost Kingdom farklı oyunlar. PS Vita'daki Alliance yazıcıdan çıktı alacağınız kartları sağa sola yerleştirip, Vita'nın kamerasını bu kartlara doğru tutarak oynadığınız farklı bir oyun. Ama nereden baksanız bilhassa çocuklara göre bir eğlence Invizimals.

+

- Sevimli karakterler
- Renkli atmosfer
- Çocuklar için ideal

–

- Fazla basit ve kolay
- Hiro'nun seslendirmesi daha iyi olabilirdi
- Battle Mode zayıf olmuş



6+

SON KARAR
Oynarken kafa dinlemek isteyen yetişkinler dışında, çocuklar için faydalı bir eser.


PS Vita sürümü Alliance'ı basılı kartlar ile oynuyoruz.

Tür: Platform/Aksiyon **Yapım:** Magenta Software **Dağıtım:** Sony **Dijital İndirme:** 79 TL (PSN) **Yaş Sınırı:** 7 **Dahası İçin:** invizimals.eu.playstation.com/tr_TR

SUPER MARIO 3D WORLD

BIYIKLI KEDİLER, BAYRAK DİREKLERİ VE YÜZEN DİNOZORLAR AŞKINA -Ömer Akdağ

Bir gün uzatmışım ayaklarımı, yine hayatın anlamı, evrenin sonsuzluğu vs. düşünürken dedim ki "yahu bu Mario neden kedi olamıyor!?" Belli ki bu çamur topunun üzerinde nefes alan ve akabinde de veren tek dehâ ben değilim ki bu mutlu âna tanık olma şanına ve de şerefine eriştik hayırlısıyla.

Şu yaşadığımız ülkede çeşit çeşit insan var ve havadan tahminde bulunmak pek isabetli sonuç vermeyebilir ama kaynakçası satırlarını okuduğunuz zâtın işkembe-i kübrası olan bir sav sunacak olursam: Polat Alemdar gibi gerçek insanlı sanal karakterleri saymazsak Türkiye'de en çok bilinen sanal karakter Mario'dur. Çoğu insan Mario'nun devam eden bir seri olduğundan bile haberdar değil. Normaldir. Olabilir. Ama çıkın sokağa, insanlara sorun "Mario'yu bilir misiniz?" diye, çoğu "manyak mısın ya, bilmez miyim... Hey gidi..." diye yanıt verecektir (sözlerinin "manyak mısın?"da kalma ihtimali de yüksek tabii, uyarmadı demeyin). Hatta belki siz de Mario'nun geçmişte kalan bir şey olduğunu düşünen kitledensinizdir. O da normaldir. O da olabilir. Hangi kitleden olursanız olun, iyi haberlerim var: Mario eskiden olduğu kadar, ve hatta daha da eğlenceli bir şekilde karşınızda.



Gün 43... Benim moomba olmadığımı hâlâ anlamadılar...

Boyut netliği

Şimdi öncelikle şu 3D olayına bir açıklık getirelim. Evet, *Super Mario 3D World*, 3 boyutlu bir platform oyunu ama *Super Mario Galaxy* ve *Galaxy 2* kadar da 3 boyutlu değil. Şöyle ki; Galaxy'lerde kamera son derece aktifti; sağa geçerdi, sola geçerdi, bazı yerlerde gider Mario'yu arkadan görürdü, oyun platformluktan çıkıp aksiyon oyunu olma raddesine gelirdi. *3D World* ise daha çok 3 boyutlu bir 2 boyutlu platform gibi. Yani kamera büyük ölçüde sabit ama siz sadece sağa ve sola değil, her yöne gidebiliyorsunuz. Bu da şu anlama geliyor: eski Mario'ları sevenlerdenseniz kendinizi en yakın hissedeceğiniz 3 boyutlu Mario budur.

Super Peach 3D World

Oyunda dört karakterden birini istediğiniz gibi seçebiliyorsunuz: Mario, Luigi, Peach ve Toad (bir de oyunu bitirdiğinizde açılan bir karakter var). Mario bildiğiniz Mario. Luigi'nin özelliği daha uzun zıplayabilmesi, Peach havada bir saniye kadar süzülebiliyor, Toad ise çok hızlı depar atabiliyor. Yalnız şu var; Luigi de bir yere kadar kurtarıyor ama Mario ve Toad ile oynamak, özellikle ilerleyen bölümlerde bayağı zor. Peach'in o havada süzülme yeteneği oyunu inanılmaz rahatlatıyor ve bir kez alıştınız mı bir daha diğer karakterlere mümkün değil dönemiyorsunuz. Uzunca bir süre Peach'le oynadıktan sonra Mario'yu bir tekrar deneyeyim dedim, amanın o ne? Sağdan soldan düşmeye başlayınca "çık çık" dedim "oynanır mı ya bunla?" Bir daha da Peach dışındakilerin yüzünü hiç göremedim, oyunun Mario oyunu olduğunu unuttum desem yeridir.

Karakter seçtikten sonra başlıyoruz sırasıyla bölümlere dalmaya. Bölüm tasarımları bir platform oyununun can damarıdır, en önemli elementidir.

Modlar



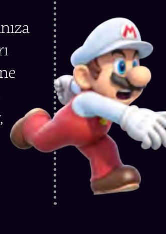
KEDİ
Oyun ilk duyurulduğunda kedi modu bu kadar gözümüze sokulduğu için hafiften kıl olmuştum ama oynaması inanılmaz eğlenceli olmuş. Pençe atıp çoğu düşmanı kolayca haklayabilmenizin yanı sıra çok yükseklere tırmanabilmeniz sayesinde nice gizler bulabiliyorsunuz.



TANUKİ
Kedi modunun tırmanamayanı ama pençe atabileni gibi düşünebilirsiniz. Çok bir çekiciliği yok ama hiç yoktan iyidir.

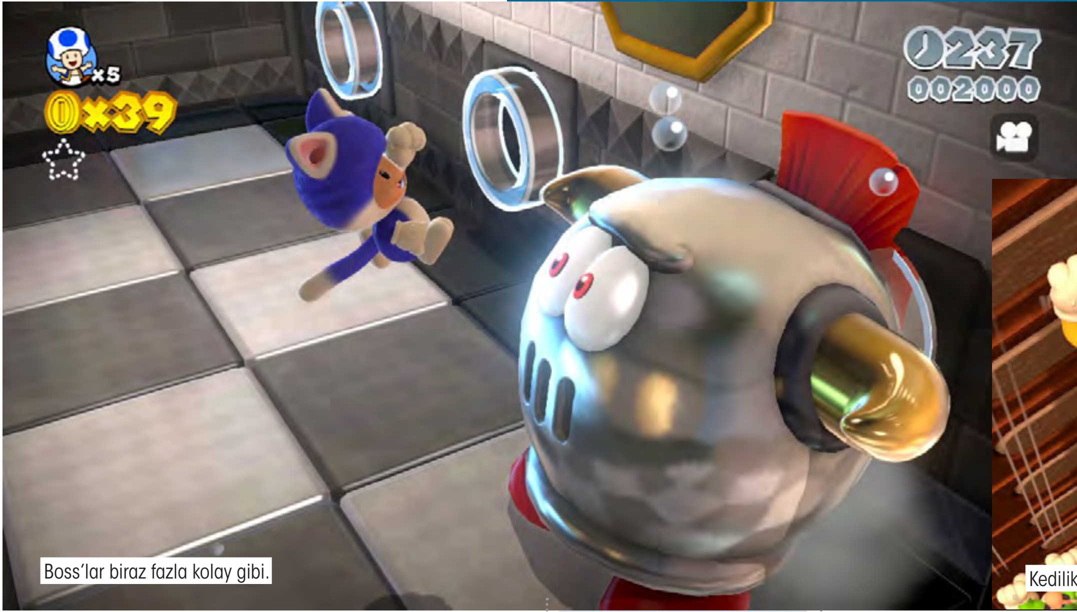


DEV
Nadir yerlerde karşınıza çıkan dev mantarları yiyerek kısa süreliğine dev olabiliyorsunuz ve kralını tanımıyor, önünüze ne gelirse eziyorsunuz.



ALEV
En eski Mario'lardan hatırlayacağınız bu modda minik alev topları atabiliyorsunuz. Her zaman işe yarar.

- **Tür:** Platform
- **Yapım:** Nintendo
- **Dağıtım:** Nintendo
- **Dijital İndirme:** Nintendo eShop (50 ₤)
- **Dahası İçin:** www.mariowiki.com/Super_Mario_3D_World



Boss'lar biraz fazla kolay gibi.


Kedilik gibisi yok mirim.

Ve de *Super Mario 3D World* bu konuda akıl almaz derecede başarılı. Bir bölüme girdiğinizde her zıpladığınızda yer değiştiren platformlarla cebelleşiyorsunuz, bir başkasında perili bir köşkte hayaletlerden kaçıyorsunuz, bir diğerinde spotlara vs. yakalanmamaya çalışarak hafiften gizlilik kasıyorsunuz, başka birinde *Contrast* misali duvardaki gölgenizi kontrol ediyorsunuz, bir başkasında gamepad'in dokunmatik özelliklerini kullanarak platformları düzenlemeye çalışıyorsunuz vesaire vesaire. Hani yapımcılar iyi bir fikir üzerinde çalışmış, ondan süper bir bölüm yapmış, sonra onu orada bırakıp bambaşka bir fikirden bambaşka güzellikte bir bölüm yapmış gibi. Hepsinin de mekanikleri bir Super Mario oyununa yakışır şekilde kolay kavranıyor ama her zaman o kadar da kolay geçilemiyor (özellikle oyunun sonları bayağı terletebiliyor). Kısacası bölüm tasarımları olması gerektiği gibi, tam ayarında.

Karakter ve bölüm çeşitliliğinin yanına karakterlerin girdiği modların çeşitliliğini de eklemeyi unutmayalım tabii. O konuda buralara bir yere küçük, mutlu bir kutu açmış olmam lazım. Burada söylemek istediğim sadece oyunun sıkılmaya meydan bırakmayacak kadar bol çeşitlilik sunuyor olduğu.

Muslukçu ve çetesi

Ve tabii oyunun çok oyunculu modu bambaşka bir überlikte. Dört kişiyle oynanabilecek belki de en eğlenceli oyun *Super Mario 3D World*. Her zıplanıldığında platformların değiştiği bölümde dört oyuncunun yarattığı kaos ve eğlence tarif edilemez. Bir de her bölümün sonunda en çok puanı alan oyuncu pratikte hiçbir işe yaramayan bir taca sahip oluyor ve gelenektir, sonraki bölümde diğerleri o oyuncunun üstüne oynayıp ayağını kaydırmaya çalışıyor. Eğlence inanılmaz çılgın.

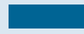
Oyunun hoşnut olmadığım bir tarafını söyleyecek olursam sanki biraz fazla sentetik, biraz fazla gereksiz derecede sevimlilik kasılmış gibi hissettirmesi oldu. Yani sonuçta bir Mario oyunundan bahsediyoruz, elbette sevimlilik tavanda olacak ama ne bileyim, tasarımlar aşırı parlak, dokunsan esneyecekmiş gibi. Seslendirmelere de özellikle kıl olduğumu küçük bir not olarak eklemek istiyorum. Tabii oyunda gerçek anlamda bir seslendirme yok ama sürekli duyduğunuz "huuu!!", "aah!!" gibi ünlemleri keşke daha yakışan birileri yapsaymış. Bu sesleri çoğu zaman oyunun eğlencesine kapılıp duymadım ama duyduğum zaman da rahatsızlık verdi doğrusu.

Üzgünüm Prenses, Mario başka bir kalede

Nintendo'yu hepimiz zaman zaman eleştiriyoruz. "Yeni fikri mülk yapsa" diyoruz, "cesur davranmıyor" diyoruz, "Türk oyunculara sırtını döndü gitti" diyoruz. Ama bütün bu muhabbetleri komple bir kenara bırakıp yalnızca şu önümüzdeki oyuna bakarsak; ya bu oyun da çok eğlenceli be arkadaş. Hani oyun medyasının Mario oyunlarını biraz abarttığını düşünüyorum. *Super Mario 3D World*; *Witcher*'ların, *Persona*'ların ulaşamadığı puan ortalamalarına sahip, o kadar da değil kanımca ama yine de, en iyisi midir bilmem ama, *Super Mario 3D World* yapılmış en iyi üç boyutlu platform oyunlarından biri. Wii U sahibiyseniz oynamamanız düşünülemez. Wii U'nun diğer oyunlarına olan ilginize ve platform oyunlarına karşı beslediğiniz seviye bağlı olarak yeni konsol bile aldırabilir.



- Tavan yapmış bölüm çeşitliliği
- 4 farklı karakter
- Girilebilecek bir sürü mod
- Şahane müzikler
- Pürüzsüz eğlence



- Biraz fazla sentetik
- Seslendirmeler

8+

SON KARAR
Platform türünün kralı tahtını muhafaza ediyor.



Senle de yakan top oynanmıyor be Mario





KAPLUMBAĞA
Bu modda bumerang atabilmek mümkün. Şahsen pek etkili kullanmayı başaramadım ama görsel olarak çok şık, o ayrı.



KLON
Çıkan kirazları yiyerek karakterinizi klonlamanız mümkün. Tekrar tekrar kiraz yiyerek aynı anda 4-5 karakter yönetmek ve beynizi döndürmek paha biçilemez.



YENİLMEZLİK
Oyundaki nadir yıldızlardan bulduğunuz zaman tam gaz koşun. Kısa süreliğine hiçkimse ya da hiçbir şey size zarar veremez. Kedi ve tanuki çeşitlemeleri de mevcut.



GİYİLEBİLİR NESNELER
Oyunda tabii kafanıza goomba maskesi takarak goombaların arasına karışmak, altın kutusu takarak hareket ettikçe altın kazanmak, buz patenine binerek buzda dans etmek gibi çeşit çeşit atraksiyona girmek de mümkün.

WWE 2K14

HULK HOGAN'SIZ YAPAMAYANLARA...

-Noyan Akatlı

İpucu

WWE dünyasında düzen, mantık, akıl aramak tuhaf karşılanabilir belki ama uzunca bir süre bulamadığım sorunun cevabını aktarayım ki oyunun denemeye değer tek modu olan 30 Years of Wrestlemania'da sorun olmasın: İlk iki maçta karşımıza çıkan "Body Slamming" için rakibinizin sersemlememiş, ve sallanıyor olmaması lâzım. İkincisi, aldığı hasar "Critical" seviyesine gelmeli. Son olarak, X/A tuşuna yön çubuklarına hiç dokunmadan, hafifçe basmak ardından bir kere daha basmak gerekiyor.



- Senaryo modundaki nostaljik esinti
- Güreşçi, hareket setleri vd. yaratmada yeterli sayıda yenilik
- Mod, süperstar listesi, ring vd. geniş içerik
- Süperstar ve hikâye yaratma modu eğlenceli

—

- Reversal sistemi sabır zorluyor
- Ses efektleri geriye gitmiş
- Kontrol seçenekleri yine sınırlı

5+

SON KARAR

Geçmiş yılların hatırına ikinci bir şans vereceğim.

1980'lerden bir an; meşhur *Rocky 3* filminden bir sahne anlatarak gireceğim yazıya: Zirveye çıkmış boksör Rocky Balboa biraz şımarmış ve WWE şampiyonu Hulk Hogan ile bir maç yapmaya karar vermiştir. "Sarı Dev" lakaplı Hulk Hogan ringe doğru ilerlerken, Rocky çevresine sorar: "Niye omuzlarına almışlar?" Cevap ürkütücüdür: "Omuzlarda değil, normal yürüyerek geliyor." Sarı Dev, orta boyutlu Rocky'nin yanında devasa bir varlık gibi durmaktadır.

WWE bile daha güzeldi 1980'lerde

WWE adlı bir güreş organizasyonundan işte bu sahneyi sinemada izledikten sonra haberdar olmuştum. WWE konsol oyunu serisini ise tam beş yıldır yakından takip etmekteyim. Elimizdeki bu yeni çıkan sürümde gözüme ilk çarpan yenilik "Güreş çılgınlığının 30 yılı" diye çevirebileceğimiz "30 Years of Wrestlemania" oldu. Yenilik deyince; bol yaldızlı, sahne şovlu, şamatalı serimizin isminin değişip *2K'leştiğini* fark etmişsinizdir. THQ'nun iflası sonrası *WWE* serisinin dağıtımcılığı 2K Sports'a geçti. Yapımcı firma yine Yuke's. Yanına 2K yapımcı stüdyolarından Visual Concepts eklenmiş sadece.

30 Years of Wrestlemania, her yıl farklı şekillerde karşımıza çıkan tek kişilik senaryo modu aslında. Geçen yıl, hatırlarsanız 1990'lar ağırlıklı "Racon dönemi" (Attitude Era) modundan bahsetmiştim (WWE dikkat testi, 24.11.2013'te çıkmış bir mini uygulama). "Fransız Devi André" ile başlayıp Hulk Hogan ile devam eden, 1980'lerden bilumum çılgın iddia ve çekişmeleri oyun konsollarımıza taşıyan modu keyifle oynadığımı ve beğendiğimi söyleyebilirim rahatlıkla. Gençliği 80'lere rastlayan ve o renkli dönemden kopamayan romantik – nostaljik bir adam olarak, 2000'lere, John Cena – The Rock muhabbetlerine ilerlemek yerine Hulk Hogan ile daha çok maç, kavga, komik film görüntüleri olsaymış keşke diye iç geçirdiğimi de belirteyim. "30 Years of Wrestlemania" menüsünde "Mezarcı" diye bildiğimiz Undertaker'ın ringde 21 maç üst üste kazanma rekorunu egale etmeye ya da bozmaya çalıştığımız "The Streak" bölümü de bir hayli sürükleyici.



İki koltuğa iki güreşçi böyle sığar ancak.

Ringden acı hatıralar

Yakalama (grapple) hareketinin sağ analog çubukta olduğu 2009, 2010, 2011 sürümlerinde yüzlerce saat oynamışlığım var ve oralardan kalma eğlenceli hatıralarım. Ama 2012 ve 2013 sürümlerinde, hangi akla hizmetse, yakalama hareketi X/A tuşuna atanmış ve keyfim kaçmıştı. Bu 2014 versiyonunda aynı keyifsizliği artarak yaşadım: Bir seçenek olarak bile yakalamayı sağ çubuğa alamıyoruz. "Reversal" (kontra vuruş) için ise "Fazla erken" – "Çok geç" gibi uyarı yazıları çıkıyor hiç olmazsa. Ancak on gündür çeşitli kereler girdiğim, çeşitli modlarda farklı güreşçilerle oynadığım yüz maçtan yirmi – yirmi beşini ancak kazanabildim ve tüm vuruşlara mükemmel ötesi zamanlamayla karşılık veren, ilk denemede tuş etme gibi doğaüstü güçlere sahip olan yapay zekâyı programlayanlara karşı ciddi bir "meydan okuma" isteği duyduğumu söyleyebilirim.

Zaten geçen yıllarda epey geniş, doyurucu içeriğe bu yıl yeni bazı modların, güreşçilerin, hareketlerin eklenmesiyle içerik konusunda altın kemeri hak edecek düzeye gelmiş *WWE*. Ancak yumruk, tekmelerin güçlerinin azalması, her hareketinizi karşılayan yapay zekâyı yenmenin olanaksızlığı, tek bir yumruk atıp tuşa gidebilen olağandışı varlıkların ringlerde peydah olması aklıma şu benzetmeyi getirdi: Yüzlerce farklı kumaştan gömlek, pantolon ve ceketiniz var ama istisnasız hepsi batıyor, kaşındırıyor; daralıyor ve bir an önce başka bir giysi giymek istiyorsunuz. İçinde bulunduğumuz aylar oyun açısından kurak geçiyor ve ben bu süreyi inatla, her vuruşu karşılayan "ring sonu canavarları"nı yenmeye çalışarak geçirmeyi düşünüyorum. Geçebilirsem, gelecek ay "Fazla Uzaklaşmış Olamaz" sayfamıza iki satır görüş de belirtirim. Ama baktınız ses çıkmıyor, siz devam edin, ben onları oyalarım.



WWE 2K14'ten kaçış planının dövme şeklinde görünümü.

Tür: Dövüş **Yapım:** Yuke's, Visual Concepts
Dağıtım: 2K Sports / Aral **Kutulu Fiyatı:** 180 TL **Yaş Sınırı:** 16
Dahası İçin: www.thesmackdownhotel.com/wwe2k14/

ps3

BİR UZAY OPERASININ SONU -Pozan Erten

Ratchet & Clank: Into the Nexus

Kökeni olan, hele ki bu kökü hep sağlam tutmayı başarabilen serilere saygı duymak gerekiyor. Tür ve oynanış bakımından size hitap etmese bile kendi çıtasını yerin dibine sokmamış olması bir başarı. *Ratchet & Clank* serisi de 12 senedir toplamda 12 oyun ile çizgisini korumuş platform-aksiyon oyunlarından biri. PlayStation'da ilk karşımıza çıktığında daha çok platform öğeleri ile dikkat çeken seri daha sonra buna shooter mekanikleri de ekleyerek iyi bir denge tutturdu. Bu değişim sürecinde Mark Cerny'nin parmağı da vardı. Kendisinin *Knack* isimli yeni nesil oyununu da inceleme sayfalarımızda bulabilirsiniz.

Ama bütün bunlar, türün ve *Ratchet & Clank*'ın artık kendisini tekrar etmediği manasına gelmiyor. Tamam, seri her oyununda karşımıza bir-iki yeni mekanik getiriyor ama platform-aksiyon türünün on yıldır önümüze aynı yemeği farklı soslarla koyması artık iştahımızı iyice kesiyor. *Ratchet & Clank* en azından uzay operası tadındaki hikâyesi ve özellikle karakterleri ile adeta takip edilesi bir animasyon serisi. Zaten yakında sinema perdesine de animasyon olarak geleceği duyuruldu. Yine aynı zamanlarda yeni nesile de konuk olacağından şüphemiz yok. Bütün bunları arka arkaya dizince çıkan sonuç *Ratchet & Clank* serisinin henüz ölmediği.

Gizli kahraman Clank

Vendra Prog ismindeki bir süper kötü, galaktik bir hapisaneye tıkılmak üzereyken, Prog'un ikiz kardeşi hapisaneyi basıp kardeşini kurtarır. Yeni *R&C* uzay macerasının giriş hikâyesi bundan ibaret. Tabii ki ihale yine Ratchet ve Clank'e kalıyor ve Prog'ları yeniden yakalamak isteyen kahramanlarımız o gezegen senin bu gezegen benim diyerek dolaşmaya başlıyor. Ama oyun ne yazık ki bir *A Crack in Time* değil. Rotamızda onlarca değil hepi topu dört gezegen var ve her biri hem görsel açıdan, hem oynanış tarzıyla hem de hikâyesiyle diğerlerinden ayrılıyor. Genele vurduğumuzda Nexus'un hikâyesi ve oyun süresi çok büyük değil ama PS3'te başlayan Future serisini güzel bir şekilde kapatıyor.

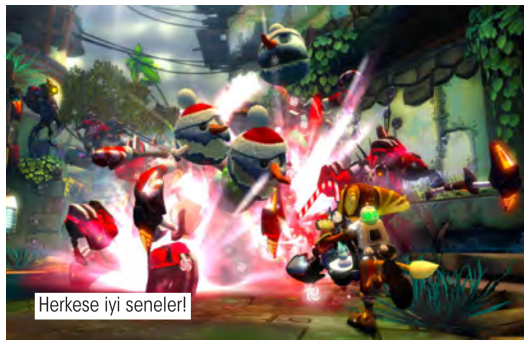
Düşman çeşitliliği çok fazla değil fakat oyunun zaten kısa sürdüğü, birkaç gezegenden ibaret olduğu düşünülünce bu normal. Özellikle gezegen üzerindeki mekânların hem kendi içlerinde çeşitliliği hem de gezegenler arasındaki çeşitlilik bu oyunun artık temelini oluşturan çatışmaların sıkıcı ve tekdüze olmasını engelliyor. Ayrıca silahlar şahsen hiçbir platform-aksiyon-shooter oyununda bulamadığım seviyede bir tokluk hissi veriyor ki bu da durumu kurtaran artılardan biri. Zaten *R&C* serisinin belki de en eğlenceli yanlarından olan ilginç silahlar bu oyunda da var. Sadece silahların seviyesini yükseltmek ve her birinin çatışmada nasıl sonuçlar doğurduğunu görmek için bile oyunu sonuna kadar oynayabilirsiniz. Nexus seriye yerçekimine dayalı platform mekaniklerini de getirerek "her yeni R&C oyununa yeni bir öğe" kuralına da bağlı kalıyor. Özellikle Clank ile bazı mekanlarda farklı bir boyuta geçip 2D platform oyununa dönüşen anlar oldukça iyi. Ters yerçekimi kuralını kullanarak sonuna ulaşmanız gereken bu mekanların bazılarında kafanızı bayağı bir kullanmanız gerekecek.

Bir klasik olarak veda etmek...

Ratchet & Clank artık nostaljik ve klasiklemiş bir seri. Insomniac belki gereğinden fazla *R&C* oyunu yaptı ama bir şekilde en azından karakter ve hikâye dengesini iyi tutarak bunu sıkmayan bir uzay operasına çevirmeyi başardı. Artık PS3'de ve bu seride aynı şeyleri yapmaktan sıkılmış biri olarak Ratchet & Clank'ın yeni nesli işgalini ise dört gözle bekliyorum.

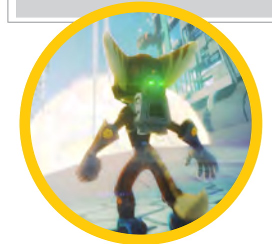

Oyunun grafikleri neslin zirvesinde.

Tür: Platform, Beat'em Up **Yapım:** Insomniac Games
Dağıtım: Sony Computer Entertainment **Dijital İndirme:** 30$
Dahası İçin: ratchet.wikia.com
http://www.insomniacgames.com/games/ratchet-clank-series/ratchet-clank-into-the-nexus/


Herkese iyi seneler!

Sen Eski Nesilsen Hangisi Yeni?

Aynı ay hem eski nesilde hem yeni nesilde benzer türde iki oyun inceleyince bu konu kafama takıldı. Bu oyunu kafamda, yeni nesil olarak yutturulan *Knack* ile karşılaştırmadan duramıyorum. *Knack* yeni nesil için ne kadar boşsa, *Into the Nexus* bir serinin son halkası olan yarım bir episodik oyun olmasına rağmen eski nesil için o kadar dolu. Sadece ara videolar bile yeni neslin ilk platform-aksiyon oyunu olan *Knack*'in bütününden daha iyi. Bunu gördükçe insan yeni nesle olan inancını yitiriyor. Umarım bu şekilde devam etmez.



+

- Karakterler
- Silahlar ve çatışmalar
- Grafikler



- Hafiften sıkmaya başlaması
- Çok kısa sürmesi

7

SON KARAR
Güzel bir seri tam sıkmaya başlarken nesline zamanında veda ediyor.

KAĞITTAN BÜYÜCÜ YAPTIM, NASIL OLMUŞ? -Eser Güven

PAPER SORCERER

YARATIK ÇEŞNİSİ

Werewolf sağlam zarar veriyor.
Minotaur baltasıyla benim favorim.
Skeleton grubun tankı.
Vampire düşmandan alıp sizi iyileştiriyor.
Ghost bir buffer/debuffer.
Imp büyü destekçisi.
Goblin grubun hırsızı.
Cultist bir başka şifacı.
Witch hem iyileştirebiliyor, hem de düşmanı lanetliyor.
Troll saldırgan yaratıklardan birisi daha.
Shadow büyü yaptığında şanslı olursa karşısındakini ağlatıyor.
Abomination grubu büyüden kurtaran arkadaş.

Buradan bağımsız oyun geliştiricilerine seslenmek istiyorum. Abicim yeter artık, şöyle bağımlılık yaratan oyunlar yapmayın. AAA oyunlar inci gibi dizilip beni beklerken ben dönüp bakamıyorum. Aslında olay tam olarak bağımlılık da değil. Başka bir işle meşgulken aklım mesela bu oyuna gidiyor, 'dur ya azıcık açayım da sonra devam ederim işe' deyiveriyorum. Oyun da ahım şahım değil. Hiç alakası yok. Ama işte garip bir çekiciliği var ve bu durum artık beni acayip gıcık ediyor.

Paper Sorcerer kendince bir RYO. Bir kitabın sayfaları arasına sürgüne gönderilmiş bir büyücü rolündeyiz ve gücümüzü geri kazanmaya çalışıyoruz. Oyunun en önemli özelliği de burada karşımıza çıkıyor zaten. **Jesse Gallagher** oyundaki tüm grafikleri kağıt üzerine mürekkepli kalemle çizmiş, ne de olsa kitabın içindeyiz, bu yüzden de oyunun grafiklerinde yalnızca sarı, beyaz ve siyah renkler var. Bazı oyunların sırf retro hissi yaratmak adına filtreler yardımıyla siyah-beyaz veya sepya tonlara büründürüldüğü şu ortamda kendinden retro grafikli oyunlar çok hoşuma gidiyor. Gallagher'in çizim tarzı da hakikaten çok tatlı, yetenekli bir kardeşimiz olduğu kesin.

Geleneksel RYO'larda olduğu gibi burada da dört kişilik bir takımımız var. Yanımıza aldıklarımız da tam bir büyücüye yakışacak türden canavar ve yaratıklar. Birbirinden farklı yetenekleri olan on üç farklı yaratık arasından üç tanesini seçiyoruz, istediğimiz zaman da değiş tokuş yapabiliyoruz. Bu yaratıklardan bazıları büyücü, bazıları tank, bazıları hasar verici, bazıları hırsız. Yaratık detayları sol üstteki kutucukta sizi bekliyor. Bu yaratıkların toplamda üç yüzden fazla farklı yeteneğe sahip olması oyuna acayip bir çeşitlilik katmış. Ben Minotaur, Goblin, Witch üçlemesiyle başladım ve gayet de keyifli ilerliyorum mesela.

Oyunda aynı eski tip RYO'larda olduğu gibi 3D ortamda ilerliyoruz ve bir düşmanla karşılaştığımızda JRYO tarzı sıra-tabanlı saldırı ekranına geçiyoruz. Karakterlerin hızlarına bağlı bir sırayla hamlelerimizi seçtikten sonra biz düşmana vuruyoruz, o bize vuruyor ve bu şekilde ölene kadar savaşıyoruz. Savaş sırasında ölen karakterlerimiz de savaşın ardından XP puanından nasiplendiği için biri ölünce 'tüh' deyip baştan başlamaya gerek olmuyor. Savaşlarda ise karşı taraf kafasına göre davrandığından sürekli bir 'ne olacak acaba' hissi var. Mesela bazen grubun zayıf halkası olan büyücüye dalıveriyorlar, iyileştirme büyüsünü yapamadan mezarı boylayıveriyor ufaklık. Bazen de hırsızın azıcık canı kalsa da onu es geçip başkasına saldırıyorlar.

Oyunun hikâyesi daha çok yazılarla anlatılıyor ama zaten çok da fazla bir hikâye yok. Yine de yolda rastladığımız karakterlerle yapılan diyaloglar bize bulunduğumuz yer ve kurtuluş yolu hakkında fikir vermeye yetiyor. Gerisi etrafta dolaşmak, bulduğumuz her şeyi yağmalamak, karakterlerimizi yeni silah ve zırhlarla donatmak ve savaşmak üzerine kurulu. Kısa süre içinde sizin de fark edeceğiniz gibi karakterlerimizi donatmak müthiş önemli çünkü karşılaştığımız düşmanlar aniden zorlaşıyor. Özellikle dördüncü katta oyunun ilk boss'u diyebileceğim Knight'la savaşırken ne demek istediğimi çok iyi anlayacaksınız. Ama zorlu savaşları tekrarlama gereksinimi kötü bir şey değil; farklı taktikler, bazen farklı karakter seçimleri yapmanızı gerektiriyor ki bu da çok kolay oyun sevmeyen, işin içine strateji karıştırmaktan hoşlananlar için ayrı bir güzellik.

Yalnızca 5 dolar karşılığında bu kadar geniş bir içeriğe sahip olmak iyi bir şey. Bu tür eski tarz RYO türevi oyunları özlediyseniz kesinlikle beğeneceğinize eminim. Ne de olsa baba RYO'ların sahneye çıkmasına daha birkaç ay var. O zamana kadar verdiğiniz parayı hak edecek bu tür yapımlara yönelmek en güzeli.



- Grafiklerde ciddi bir emek var
- Buram buram retro havası

–

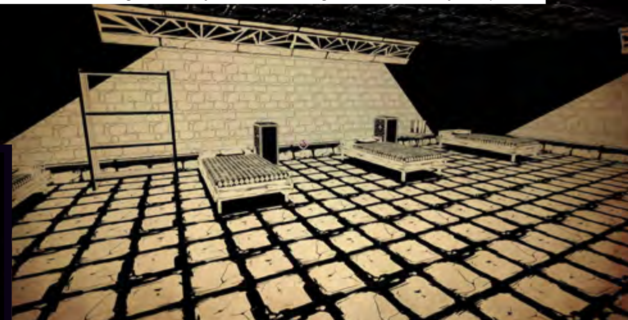
- Müzikler güzel ama bazen çok tekrar ediyor
- Keşke savaşlarda komutlar için daha fazla kısayol olsaymış

7

SON KARAR
Ben niye tek başıma böyle oyunlar yapamıyorum acaba...



Daha oyunun başında terleyeceksiniz, ağlamayana mama yok.


Minimal olsa da grafikler, içinde bulunduğumuz ortama çok uyumlu.

Tür: RYO **Yapım:** Ultra Runaway Games **Sistem:** Ekonomik **Fiyatı:** 5$ **Dahası İçin:** www.ultrarunaway.com

360 ps3 mobil

ANGRY BIRDS STAR WARS

NASIL BİR KAFADIR BEN ANLAMADIM Kİ! -Sarp Kürkcü

Star Wars severim ben. Hem de biraz fazla severim. Ofis içi referansların son dönemde hep bana bağlanmasından anlamışsınızdır zaten. Bu nedenle *Angry Birds: Star Wars* (*ABSW*) ofise teşrif ettiğinde günah keçisi bendim. Gocunmadım da. Online'daki yazılarımı okuduysanız, motion gaming'e olan sevgimi de biliyorsunuzdur. Eh, Kinect ve *Angry Birds*. Daha ne işte?

Ama çok yanlış düşünmüşüm ben sevgili okur. Çok ağır bir hata yapmışım. Gel baştan başlayalım, oyunun Arapça açılması kadar da başa gidelim (evet, elimizdeki inceleme kopyası hakikaten Arapçaydı).

Yok esprili spot!

Bu oyun, iOS ya da Android'de bedavaya indirdiğiniz o oyun işte. *Star Wars* temalı, kırmızının **Luke**, pembenin **Leia**, domuzların da İmparatorluk olduğu o oyun. Mobilden iki farkı var. Biri kontrol kolunu desteklemesi, diğeri de çoklu oyuncu desteği. Ve ikisi de felaket.

Oyun ağır. Müthiş ağır. Güya pratik olan, seri oynanan *Angry Birds* yüklemelere boğuyor sizi. O nedenle zaten heyecanı tümüyle alıp götürüyor. Görsellikte problem yok, ara görüntüleri saymazsak. Kimse kalkıp TV için görüntüleri 16:9 haline getirmemiş. Çözünürlük yüksek, o kadar.

Facia asıl burada başlıyor

Kalkıp sen bu oyunu ev konsollarına getiriyorsan, derdin büyük ekrandan çok kontrol şemasıdır zaten. Normalde bedava olan oyuna 100TL para istiyorsan, karşılığında bir şeyler sunman lazım. Oysa *ABSW*, bırakın sizden almayı, oynadığınız için para verse yeridir.

Xbox 360 sürümünü test ederken, en çok kontrollerden nefret ettim. Akıllı telefonun dokunmatik kontrollerinden sonra analog tam bir yıllanmış odun tadı veriyor. Berbat ötesi. Bir insan dokunmatik dururken neden bunu tercih eder anlamıyorum. "*Önemli değil, Kinect var*" dedim sonra. Demez olaydım. Eski Kinect zaten felç ediyor insanı, *Angry Birds* söz konusu olduğundaysa cinayet sebebi. Bir elle kuşu tutmaya çalışıyorum, dansöz gibi oynuyor. Diğer kolu cirit atar gibi savurmak lazım, o esnada üç kuruşa kurulan denge gidiyor. Al birini vur ötekine. Daha yorulma evresine gelemeden delirip tekmelemek geliyor insanın içinden.

"*Bende arıza var*" dedim, tutup diğer insanları koydum karşısına. Farklı bir tek tepki alamadım. Ya Oyungezer olarak komple beceriksiziz ya da ne bileyim, belki, bir ihtimal, OYUN BERBATTIR YANİ!!!

...tamam, sakinim, doktora gerek yok

Evde çoluk çocuk var diye alınması bile anlamsız bir oyun *ABSW*. Tabii bu lafı sadece ev konsolları sürümü için söylüyorum zira mobilde yiyip bitirdiğim bir içeriği var. Hâlâ açıp oynarım arada skor yükseltmek için.

Xbox'a ait olan özellikleri fiyasko, çoklu oyuncusu "*bu el sen oyna, sonraki el ben oynayayım*"dan ileriye gidememiş bir sistem. Ne gerek var ki, gerçekten birlikte bir şeyler yapamayacaksam? Sırayla telefonda oynarız işte. Yani bu oyuna bir kuruş para vereceğinize, akıllı TV'niz varsa normalini oynayın. Ben denedim daha önce, Samsung TV'de daha başarılı oluyor *ABSW*'ye göre. Bu derecede bir utançtan bahsediyoruz yani, az buz değil.


Ah o tabletin gül gibi kontrolleri, neredesin?!

Tür: Delilik **Yapım:** Rovio **Dağıtım:** Karanlık Taraf **Kutulu Fiyatı:** 100 TL **Dijital İndirme:** BEDAVA! (iOS, Android), 60 TL (PSN) **Yaş Sınırı:** Yok **Dahası İçin:** Dahası mı var?


Gücü kullan Luke, git buralardan.

"ÇOKLU" OYUNCU

Oyunda iki kişi olursanız, karşılıklı ya da birlikte oynama şansınız var. "Bir el sen, bir el ben" sistemi skor yarıştırmak ya da el birliğiyle bölüm geçmek için kullanılıyor. Tek ya da iki kontrol koluyla oynama şansınız var. Kinect ve kontrol kolu seçeneği yok. Çok şaşırdınız değil mi? Nasıl böyle ileri teknoloji bir oyun bundan mahrum olabilir...





Telefon ve tabletlerde düzgün



Oyunun konsoldaki varlığı

2

SON KARAR
Ev konsolunda bu oyunu oynamayı kim ister ki?

SAINT SEIYA: BRAVE SOLDIERS

ALTIN ZIRHIN AĞIRLIĞINI TAŞIYABİLMEK
–ÖMER AKDAĞ

Tarihin en sevilen anime ve mangalarından, 80'lere damgasını vurmuş Saint Seiya'nın 3 boyutlu dövüş oyunuyla karşı karşıyayız arkadaşlar. Ve hemen söyleyeyim, dehşet bir Saint Seiya takipçisi değilseniz (bilmem var mı Türkiye'de öyle birileri) bu oyunu doğrudan es geçiniz.



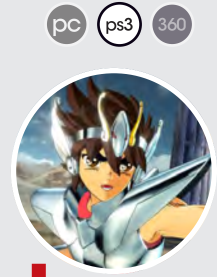


Brave Soldiers, Naruto'nun dövüş oyunları kafasında. Ama ne karakterler arasındaki farklılıklar onun kadar iyi, ne dövüş mekanikleri, ne de hikâye anlatımı. Ah hele o hikâye anlatımı... Dünyadaki bütün anime klişelerini toplayın, aralarından da en dip klişeleri alın ve tekrar tekrar kullanın, elinizdeki *Brave Soldiers* işte. Yahu her dövüş de mi adamı bir kere dövmek, sonra "muhahah aslında asıl gücüm bu değildi ki" muhabbetine maruz kalmak ve aynı adamı tekrar dövmek döngüsü üzerine kurulu olur?

Hani hikâye modunu es geçeyim, 50 küsür savaşçıdan birini seçip arkadaşımla ya da online olarak kapışayım deseniz bile ilk başta açık olan dövüşçü sayısı çok az ve onları açmak için de hikâyeyi oynamalısınız. Hikâye de dediğim gibi, eski Saint Seiya'cı değilseniz pek anlamlı sayılmaz.

Oyunun şöyle dikkat çekici bir yanı var yalnız: bütün dövüş oyunları oyuncuları çekmek adına güzel güzel kızlarla doldurulurken *Brave Soldiers* çok ağır testesteron kokuyor. Hayır, Afrodit var, o bile erkek. Yaoi sevenlerin Saint Seiya'yı neden el üstünde tuttuğunu bu oyun sayesinde anlamış oldum.

pc ps3 360





- Çok karakter var
- Dövüş mekanikleri fena değil

–

- Ama dövüş mekanikleri daha iyi olan oyunlar var
- Hikâyesi fazla klişe
- Karakterlerin oynanışları birbirine çok benziyor

4

SON KARAR
Naruto oynayın.



Tür: Dövüş **Yapım:** Dimps **Dağıtım:** Namco Bandai / Aral **Kutulu Fiyatı:** 180 TL **Dijital İndirme:** 124 TL (PSN) **Yaş Sınırı:** 12
Dahası İçin: saintseiya.wikia.com/wiki/Saint_Seiya_Brave_Soldiers

PAC-MAN AND THE GHOSTLY ADVENTURES

SEN ÇOK... SARIŞINSIN!!!!! –ÖMER AKDAĞ

Ghostly Adventures, zavallı hayaletleri yiyerek beslenen, tarihin en aşağılık kahramanı Pac-Man'in üçüncü boyuttaki en iyi, ama yine de pek iyi olmayan macerası.

Oyunun genel olarak iki yönü var. Birisi oldukça tekdüze olan platform kısımları. Özellikle *Super Mario 3D World* gibi zengin çeşitliliğe sahip bir oyunu oynadıktan sonra pek keyifsiz geliyor. Bir de oyunun en önemli sıkıntılarından biri kafa yoran kamerası kanımca. Pek iyi ayarlanmamış ve sağ analoğu kullanarak sürekli düzeltmeniz gerekiyor. Oyunun akıcılığını sekteye uğratmasının yanı sıra insanın kafasını gözünü döndürüyor, oyunu uzun süre oynayamıyorsunuz.





Diğeri ise hayaletlerin saldırılarından kaçıp onları yediğiniz ve gözlerini biriktirdiğiniz (groteskliğin bini bir para) kısımlar. Pac-Man'in moddan moda girebilmesi sayesinde bu kısımlar fena olmamış. Ateş özelliği alıp hayaletlerin işini uzaktan bitirebilmek, yapışkanlık özelliği alıp görünmez olabilmek falan olayı renklendiriyor.

Ama oyunun genel olarak sunumu, atmosferi bana çok fena itici geldi. Oyunun uyarlandığı Pac-Man çizgi filmini bilemiyorum ama Pac-Man'in gereksiz derecede heyecanlı tepkileri, yer yer anlamsız artistik pozlar vermesi, her bölümü bitirince şöyle kallavisinden bir geğirmesi... Genç kitleye hitap etmek için bir oyunun yapması gerekenler bunlar olmamalı diyor insan.

Ghostly Adventures bende genel olarak nahoş bir tat bıraktığı için biraz fazla yerdim gibi oldu ama hani rezil bir oyun değil aslına bakarsanız. 3 boyutlu platformları seviyor iseniz göz atılabilir.

pc ps3 360 wiiu





- Pac-Man'in şekilden şekle girebilmesi

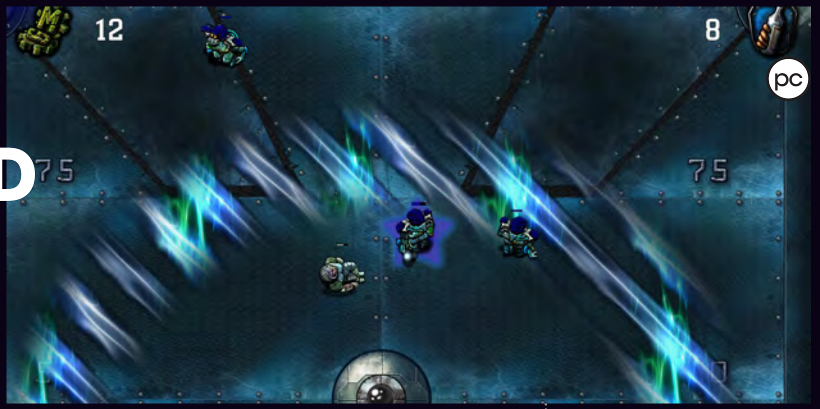
–

- Platform öğeleri sıradan
- Sunumu genel olarak itici

5

SON KARAR
3D platformları çok seviyorsanız, belki.

Tür: 3D Platform **Yapım:** Namco Bandai **Dağıtım:** Namco Bandai / Aral **Kutulu Fiyatı:** 142 TL **Dijital İndirme:** -
Yaş Sınırı: - **Dahası İçin:** pacman.wikia.com/wiki/Pac-Man_and_the_Ghostly_Adventures



SPEEDBALL 2 HD

GELECEKTEN TOP GETİRDİM –BERKAN CESUR

Çocukluğumu düşündüğümde *SpeedBall*'un en popüler zamanlarını kaçırdığımı biliyorum ama *SpeedBall*'u kaçırmış değilim efenim. O yüzden nostaljisinden ekmek yemekte bir sakınca görmüyorum, ama önce *SpeedBall*'u bilmeyenler, bilip de unutanlar için ufaktan bir özet geçelim. *SpeedBall* gelecekte geçen, cyberpunk-vari, alternatif kurallarını kendince belirlemiş bir "spor" oyunu. Koca bir nesle joystick kırdırmasıyla ünlü olan oyun, sunduğu evrenin geliştirilebilir olması (tabii takımları da geliştirebiliyorsunuz) sebebiyle benim nezdimde *Goal 3*'ün bilimkurguyla harmanlanmış bir üst modelidir. Uzun lafın kısası; bu klasik oyun da remake kervanına katıldı arkadaşlar... Evet, yine yaptılar. Bir kenardaki hatıralarımızı önce ağzımıza bal çalıp gün yüzüne çıkardılar, beklentiyle korladıkları gönlümüzün ateşini bir güzel soğuk suyla söndürdüler. Yine. Artık sonuna "HD" getirilip de rezil edilen şeyler o kadar çoğaldı ki 480p'den yüksek kalitede YouTube videosu izlememeyi kendime prensip edindim, o derece.

Yine de eski günlerin hatrına tekrardan göz atılabilecek seviyede *SpeedBall*. En azından arkadaşlarınızla birkaç maç atıp eski günlerden konuşmak için güzel bir fırsat. Ama sonuna HD geldi, hem de Steam'de yayınlandı diye çok hevesiniz kabarmasın, yerel iki kişilik oyuncu modu dışında herhangi bir çoklu oynama imkanı da yok.

Bunun yanında grafikler Game Maker motoruyla yapılmış oyunlardaki standart eşyalar kadar "HD". Animasyonların saniyedeki kare sayısı ise gözle seçilecek seviyede diyeyim, küfür yerine geçsin. Heh, *SpeedBall* eğlencesi var mı, evet, ama bir şeyleri yeni teknolojilere uyarlayınca "yeni teknoloji" bekliyor bu deli gönül.

Bazen yapımcıların burnu burnuma değerken avazım çıktığı kadar, "NEDEN!" diye bağırmak istiyorum (bu duruma alternatif devamlar düşünüp benimle maytap geçmeyin, sopalarım).



- Özlem giderici
- Hâlâ eğlenceli

−

- HD?
- Animasyonlar?
- Doktor bu ne?

4

SON KARAR
HD'ye selam, ROM'lara devam.

Tür: Spor **Yapım:** Vivid Games **Yayıncı:** Mastertronic **Dijital İndirme:** 10$ (Steam) **Yaş Sınırı:** Yok

GOMO

BİR NEVİ ÇOCUKLARA BALON –ESER GÜVEN

Aklıma estikçe Google'da '*machinarium 2*' diye arama yapıyorum. Çok fazla umudum yok ama yine de belki günün birinde sürpriz bir haber görürüm diye deniyorum işte. İşte o periyodik aramalardan birinde radarıma takılan isimlerden biriydi *Gomo*. Tarz olarak *Machinarium*'dan ciddi ölçüde esinlendiği belli olan bu oyunu merakla beklemeye başlamıştım. Neyse, artık hayal kırıklıklarına alıştık.

Uzaylının biri durup dururken köpeği Dingo'yu kaçırıp takas için karşılığında bir kristal isteyince Gomo da hemen işe koyuluyor. Hikâye bu, öncesi veya sonrası yok. Aynı *Machinarium*'da olduğu gibi diyalogsuz, anlatmak istediğini mimiklerle söyleyen bir oyun *Gomo*. İmlecimizi tıklanabilir bir öğenin üzerine götürünce şekli değişiyor ve yaptığımız iş de içinde bulunduğumuz ekrandaki tıklanabilirlere tıklayıp bir sonraki ekrana geçmek şeklinde. Yalnız işin kötüsü bu tıklama olaylarında herhangi bir zorluk, bulmaca falan yok. *Gomo* gereksiz kolay. Kapıyı mı açmanız lazım, anahtar hemen yan tarafta duruyor mesela. Koyun mu kırpacaksınız? Tüy kesme makinesi koyunun hemen yanı başında, kırptığınız koyunun üzerindeki sayı da hemen sağdaki kapıyı açmak için gereken şifre. Oyun zaten kısa (yaklaşık 1,5 saatte bitiyor), bir de işin içine herhangi bir zorluk girmeyince yarısından sonra sıkıldığımı fark ettim. Halbuki gezdiğiniz ekranların arkaplanlarında sizden bağımsız son derece komik şeyler oluyor ve bunları izlemek çok eğlenceli. Buna bir de *Machinarium*'daki gibi zekâ dolu bulmacalar, daha fazla etkileşim, daha fazla renk (oyunun renk paleti biraz fazla kısır) eklenebilseymiş gerçekten çok tatlı bir oyun olacakmış. Ama eldekiler bana bir sonraki ekrana geçmeyi istemem için gaz vermeye yeterli olmadı.

Fishcow'un ilk oyunu olan Gomo, normal oyunculardan çok küçük yaştakilere hitap edecek bir oyun olmuş. Ufaklıkların ekrandaki şapşal animasyonlara, *Gomo*'nun tepkilerine falan bakıp kıkır kıkır güleceklerine inanıyorum. Ama bize bundan çok daha fazlası gerek.





- El çizimi grafikleri çok sevimli
- Müzikleri hakikaten iyi
- Beklenmedik animasyonlarla gülümsetmeyi başarıyor

−

- İnanılmaz kolay

5

SON KARAR
Canınız baklava çekerken küp şeker yemek gibi bir şey.



Tür: Macera **Yapım:** Fishcow Studio **Sistem:** Ekonomik **Fiyatı:** 8$ **Dahası İçin:** www.playgomo.com

inceleme dlc

Oyunlara ek içerik sağlayan ama içinden kesilip alınmış gibi sırıtmayan DLC'leri daha çok seviyoruz. Bu ay öyle bir tane bulunca hemen yazdık. Bir de tabii yılbaşının özel DLC'leri geldi.



ASSASSIN'S CREED 4 FREEDOM CRY

Ubisoft arayı çok soğutmadan ilk ek paketi; Freedom Cry'i çıkarttı. Pakette Edward Kenway ile özgürlüğüne kavuşan, geminin ikinci kaptanı Adewale'yi yönetiyoruz. Tam 15 yıl sonra Adewale'nin yolu kardeşlikten aldığı bir görev yüzünden Port-au-Prince'ye düşüyor. Burada yaşananları gördükten sonra adada başlayan ayaklanmaya en büyük desteği veriyor.

Oyunun ismine neden Freedom Cry yani "Özgürlük Çığlığı" dendiğini ise adada dolaşırken anladım. Kenway ile dolaşırken yakalanmış korsanları kurtarıyorduk ama Adewale ile oynarken siyahi köleleri özgürlüklerine kavuşturuyoruz. Zaten işin yürek burkan kısmı da o... Bir köşede kırbaçlanan köleler, öbür yanda pazarda hayvan gibi satılmaya çalışılanlar, hastalananlar... Bunlardan herhangi birini gördüğümde hemen gaza gelip ortalığı kana bulayıp, köleleri kurtardım gizliliğin aksine. Karakterin devasa palası ve ateşli silah olarak Blunderbus (eskilerin pompalısı) kullanması onu rakiplerine karşı vahşi şekilde acımasız yapıyor ve bu da oyun stilinize yansıyor.

İsminde özgürlük geçen bir oyun ise ne yazık ki dar bir kalıba sığmış. Black Flag'in aksine burada hikaye daha çizgisel ilerliyor ve sanırım oyun hakkında yapabileceğim tek olumsuz eleştiri de bu (bir de olup olmadık yerlerde Fransızca konuşup kafa karıştırıyorlar). Bitirme süresi yaklaşık 4-5 saat süren oyun özellikle Adewale'nin farklı hikayesi yüzünden dördüncü oyuna yakışan bir ek paket olmuş.

Fiyatı: 24 ₺

BATTLEFIELD 4: CHINA RISING

Battlefield 4 yeni olsa da DICE programından sapmadan *China Rising*'i oyunculara sundu. İyi de yaptı çünkü 120 saatlik oyun maratonundan sonra mevcut haritalardan sıkılmaya başlamıştım. *China Rising* ek paketinden çıkan haritalar şöyle; Silk Road çölde geçen (çok açık alan) ve ağırlıklı olarak tank savaşlarına dayalı bir harita. Altai Range ve Gullin Peaks hemen hemen birbirine benziyor piyade müdahalesi mevcut olsa da ağırlıklı olarak gene araçlı bölümler. Dragon Pass ise daha çok CoD haritaları gibi piyade ağırlıklı ve haritanın bir çok giriş çıkışı olduğundan tansiyon ve hareket çok yüksek.

Yeni Air Superiority modu sadece havada Jet ve Helikopter çatışmasına dayalı. Sunucularda bilet az olduğu için hemen sonuçlanıyor ve 5 kişi indiremeden çoğunlukla bitiyor. Bunun yanında gelen yeni minik insansız uçaklar UCAV ve SUAV da var artık. UCAV uzaktan kontrol ediliyor, ileri seviyede otomatik olarak havada patlatabiliyorsunuz (son yama ile DICE bunu nerfledi.). SUAV ise gözetleme ve lazerle işaretleme cihazı olmasına rağmen bir piyade öldürmek istiyorsanız aleti adamın kafasına kamikaze ile çakmanız yeterli. Ayrıca radar istasyonundan kontrol edilen bombardıman uçağı ve cross motorsiklet mevcut. Açılmayı beklenen 5 yeni silah ise çabası.

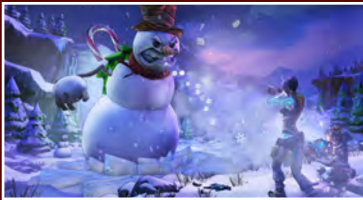
Yeni haritalar çatışma hissinden ziyade top yekün savaş hissi veriyor ve hepsi birbirlerine çok benziyor. Fakat genel olarak güzel bir ek paket, daha fazla BF4 oynamak için harika bir bahane.

Fiyatı: 14.99€



YILBAŞI DLC'LERİ

Bırakın yağsın karlar!



BORDERLANDS 2

How Marcus Saved Mercenary Day

Gearbox'un eskimesine izin vermediği oyunu Borderlands 2 de DLC'lenmeye devam ediyor. Yılbaşı için gelecek olan bol karlı, bol kardan adamlı bu DLC ile Gingertown'da Marcus'un kayıp silahlarının peşinden koşup, tahmin edeceğiniz üzere kardan adam pataklıyoruz.

Fiyatı: 2.99$



SAINTS ROW IV

How The Saints Saved Christmas

Yeni yıl gelir de Saint çetesi burnunu sokmaz mı? Hem de kocaman, kırmızı burunlarını. Zaten uçukluğun bini bir para bu oyunda. Bu sefer de Noel Baba'yı, yanında da yılbaşını kurtarmaya çalışıyoruz. Etrafta da yeni yıl temalı düşmanlar, ekipmanlar, sistemi çökerten büyük de bir boss.

Fiyatı: 6,99$



LITTLE BIG PLANET

The Nightmare Before Christmas

Cadılar Bayramı mı, yılbaşı mı emin olamadığımız filmlerden olan The Nightmare Before Christmas, aslında ekim ayında geldi LBP dünyasına. İçinde kostümlerden dekorlara, filme dair birçok şeyin bulunduğu güzel para tuzağı sizleri bekliyor. Jack? Neredesin bakayım?

Fiyatı: 3.99£

Bu ay bu sayfayı tekil bir acıya, bir drama, bir oynayamama hikâyesine ayırdık.

BİR EZİYETTİR AC MULTIPLAYER DENEYİMİ - Nurettin Tan

ASSASSIN'S CREED 4 MULTIPLAYER

Siz beni taşa tutmadan evvel, bir sorun hele neden öyle "eziyet" başlığı attım... Aslına bakarsanız *AC* serisinin çoklu oyuncu modu başka oyunlarda pek görülmeyen özel bir iskelete sahip. Av ve avcı olmak, hangi oyuncunun hedef hangisinin sivil olduğunu anlamaya çalışmak falan ciddi şekilde dikkat isteyen detaylar ve dediğim gibi *AC* çoklu oyuncu modunu eşsiz yapan özellikler bunlar. Ama bir de madalyonun Ubisoft altyapısı kısmı var ki işte orası can yakıyor.

UBISOFT SANKİ ÇOKLU OYUNCU OYNAMANIZI İSTEMİYOR

AC4: Black Flag'de multi oynarken en çok yaşanan aksiliklerden birisi oyunun yükleme aşamasında kilitlenmesiydi. *Freedom Cry* ile bu olay aşılmış (bu sefer sadece bir kez başıma geldi). Ama onun yerine başa bir dert gelmiş; çok uzun süre sunuculara erişiminizin tamamen kesildiği zamanlar oluyor. Ubisoft bir yeri düzeltirken resmen öbür tarafı bozmuş. Eğer bir hayli çabadan sonra oyuna girebilirseniz hiç derin bir "oh" çekmeyin çünkü bu sefer de oynayacak birileri gelsin diye beklemeye başlıyorsunuz. Şayet yeterli oyuncuyu bulursanız ne âlâ ama bulamazsanız dön en başa... Oyuncu zor bulunduğu için de oyuncu seçiminde pek titiz değiller, aslında bir oyuncu eşleştirme sistemleri olduğunu bile düşünmüyorum ama yine de kendi takımım daha tek haneli seviyelerde emeklerken karşı takıma 49'uncu seviye birinin gelmesi çok moral kırıcı. Maç sonunda da kırılan sadece moraliniz değil aynı zamanda da kafanız oluyor çünkü o seviyede bir rakibin uzun mesafeli silahları ve perk'leri inanılmaz derecede çeşitli, adamı sirk maymununa çeviriyor.

OYUN LABORATUVARI İLE FANTEZİLERİNİZİ GERÇEKLEŞTİRİN

Bunca eziyete rağmen *AC4*'ün çoklu oyuncusu halen gayet eğlenceli. *AC3*'e nazaran köklü değişiklikler pek yok; Artifact, Domination, Manhunt ve Wanted modlarının tamamında, her zamanki gibi karşı takımı bir kaşık suda boğmaya çalışıyorsunuz. Wolfpack modu sayesinde ise başka bir oyuncu ile takım çalışması yaparak haritada verilen görevleri yerine getirmek için çabalıyorsunuz (bir hedefi ortadan kaldırmak ya da bir sandığı korumak). *AC3*'e nazaran *AC4*'ün Wolfpack'i daha çetin ceviz olmuş diyebilirim, oynarken epey zorladığı yerler oldu.





En büyük değişiklik **GameLab** eklentisi; burada oyuncular kendi kurallarını koyarak yeni oyun modları ya da türevleri yaratabiliyorlar. Örneğin "Manhunt" oyunun kuralını değiştirerek "Sadece Aerial Kill'ler yani havadan saldırılar puan yazsın" diyebilirsiniz ve sonrasında maymun gibi sağa sola sıçrayıp skor yapmaya çalışan oyuncuların yarattığı komik görüntünün keyfini çıkarabilirsiniz.

Seviye atladıkça gelen perk'ler ve yetenekler çoklu oyuncu deneyiminin ömrünü uzatan detaylar. Her karakterin kıyafetinden yüzündeki yaraya kadar değişiklik yapabilmek de ıvır zıvırla uğraşmayı sevenlerimiz için tatmin edici olmuş. Bu kısma büyük özen gösterildiği ve üzerinde kafa patlatıldığı rahatlıkla anlaşılıyor ama dediğim gibi Ubisoft sunucularının dengesiz olması ve bir o kadar da dengesiz takım kurulumları bunca emeği gölgede bırakabiliyor. Yalnız bütün bu aksiliğe rağmen kendinizi sunucuya girip bir maç daha atabilmek için çabalarken buluyorsanız oyunun çoklu oyuncu modunun hedefine ulaştığını rahatlıkla söyleyebilirsiniz. En azından benim üzerimdeki etkisi oydu. Ha bir de unutmadan, Uplay'den *Freedom Cry*'ı yüklerken de bir kamyon işkence çektiğimin altını çizer, yazının tepesinden atlayıp kaçarım. Görüşürüz!

Videodan Oyun İncelemeleri

Dalga geçmeyelim, hakkını verelim diyoruz ama bu işler demekle olmuyor. VGX etkinliğinden çıkarabildiğimiz tek hazine, yayınlanan trailer'lar oldu.

TALES FROM THE BORDERLANDS

Notu 7

İzlemek İçin: bit.ly/19PGclb

Yorucu bir iş gününden sonra, neon ışıklarının ve hafif bir jazz müziğinin ev sahipliği yaptığı bara giden **Telltale Games** çalışanları ilginç bir sürprizle karşılaşmışlar**. Gearbox Software** ekibi, *Borderlands* serisinin arkasındaki ekip locada onları bekliyorlarmış. **Randy Pitchford**, Gearbox'un başındaki isim yavaşça yerinden kalkmış, spor ceketini ilikleme ihtiyacı duymadan hızlıca **Dan Connors**'un yanına gelmiş ve *"Telltale'deki dostum, merhaba"* demiş. *"Sizde de cell-shaded grafik var, bizde de. Uyumumuzu umursamayalım, birlikte bir oyuna girişelim"* diye ağzındaki baklayı çıkartıvermiş.

Connors demiş *"Ama bizim oyunlarımız daha duygusal, derdimiz daha fazla hikâye anlatmak, karakterlerin deneyimlerini hissettirmek"*. Pitchford elini sağa sola sallayıp *"Önemli değil"* diye lafa girmiş, *"siz firma olarak, Borderlands de oyun olarak güçlü isimler. İkisini birleştirip, üstüne biraz hikâye var dersek satmaması imkânsız"* diye su serpmeye çalışmış.

Oyunda yapacağımız şey, garip garip dükkanlara girip bizimle konuşulmasını sağlamak. Bu oynanış elementini de farklı şekillerde karizmatik gözükmeyle taçlandırınca, alın size yeni *Borderlands* oyunu.



DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE

Notu 4

İzlemek İçin: bit.ly/1fpyZfN

Şimdi bu *Donkey Kong Country*'de (DKC) bir karakterimiz var. Adı Cranky Kong. Türkçesini boşverin, bu adam Bizimkiler dizinsindeki Halil Bey. Hani şu *"Kırarım boynuzunu iblis!"* diye bağırıp duran. Neydi o adam? Aksi. Peki bu Kong ne? Cranky. Demek ki neymiş? Cranky, Halil demekmiş... Yok olmadı bu.

Videodan gördüğümüz kadarıyla *DKC*'de amacımız, kendi genç akrabamızın sırtına yük olmak, onun gezemeyeceği yerlerde bastonumuzu kullanarak harikalar yaratmak, arada ölüp durarak ev içi ortamı germek ve arada yüzeysel "brofist"ler ile akrabamıza bir iş başarıyormuşçasına sahte mutluluklar vermek. Çünkü asıl amaç, binip sırtına vurmak kırbacı, vurmak kırbacı. Nedense bu oyunda eski Türk dizi ve filmlerinden çok fazla alıntı var. Fena oldum, duygulandım şimdi.

THE WITCHER 3: WILD HUNT

Notu 9



İzlemek İçin:bit.ly/JHaekE

Başlangıcında "In-Game Footage" yazması gereken bir video bu. Sonuçta gördüğüm şeylerin oyun içi mi, CGI'mı olduğu konusunda şüphelerim oluyor benim. Adamın omuzlarında duran kürkün sallanışı, büyük ihtimalle mistik bazı sırlar barındırıyor. Çünkü durup dururken hiçbir kürk öyle hareket etmez. Bir de goth partilerden çıkmış gibi kıyafeti ile Geralt'ı artık yandan da görebiliyoruz. Bu yeni kamera açıları çok şahane.

Bu sefer bir hayaletiz herhalde, çünkü farklı anlar arasında atlayıp zıplıyoruz. Arada bir noktada şehrin tepesine çıkıyoruz. Sonra *"Aman!"* deyip fark ediyoruz, bir geriye çekilme var. Oynanışa çok büyük farklılık katacaktır o.

Bu *The Witcher 3* olmuş. Çok güzel olmuş. Özellikle yan yan yürüyerek yanan bir kasabayı seyretmenin tadı bir başka. Tabii alevler de bir hoş, bende öyle yansam beni de uzun uzun seyreder herkes.

Tüm bu uç çıkarımlara rağmen bile, müthiş gözüken bir oyun *The Witcher 3*. Bir de bunlarsız, gerçekten olduğu gibi değerlendirdiğinizi düşünün. Ben düşündüm, bu delilik öyle gelişti zaten.

EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ

LOG

www.log.com.tr



Samsung Smartphone GamePad
OYUN KUMANDASI



B&O Play H6
SESTE KALİTE



Olloclip
3 LENS BİR ARADA



Harman Kardon Aura
ÇEVRESEL SES

Detaylı inceleme

TEST ETTİK



LG G Pad 8.3



iPad Air

KICKSTARTER YILDIZLARI

KICKSTARTER'A DAMGA VURAN EN İLGİNÇ CİHAZ VE PROJELERİ BİR ARAYA GETİRDİK



Dev ekranlılar

HTC ONE MAX, HUAWEI ASCEND MATE, NOKIA LUMIA 1520, SAMSUNG GALAXY NOTE 3 VE SONY XPERIA Z ULTRA KARŞILAŞTIRMALI TESTTE

Oyun incelemeleri

- KILLZONE: SHADOW FALL
- GRAN TURISMO 6
- LEGO MARVEL SUPER HEROES
- THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS



#68

SAYI: 68
OCAK 2014
5 TL KKTC 7 TL
www.log.com.tr



LOG 68 OCAK 2014

EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ

www.log.com.tr

OCAK SAYISI

TÜM BAYİLERDE

www.log.com.tr



pc ps3 360 vita mac

ARPA EKTİM, BİÇEMEDİM... -Noyan Akatlı

FARMING SIMULATOR 2013



Noyan the Geç Kalan

Arkadaşlar önümüzdeki aylarda bu köşede, dergide biraz ihmal ettiğimiz simülasyon, tycoon, "ciddi" strateji türlerine yer vermeye çalışacağım. noyan@oyungezer.com.tr adresine, 2013'te çıkmış, dergide görmediğiniz oyunları belirtirseniz, geç kalmadan yazarım, iyi seneler!

7

SON KARAR
Çevrimiçi "imece" usülü co-op modu, zengin mod desteğini de eklersek, simülasyon meraklılarının bir şans vermesi doğru olur.

Bugünlerde dilime dolanmış olan, 70'li yıllarda **Modern Folk Üçlüsü**'nün meşhur ettiği *Ali Paşa Ağıdı*'nın ilk dizelerini alt başlığa taşıyarak girdim bu ayki geç kalmış oyunumuza. Tabii "Yıl olmuş 2014, sen hâlâ 1974'te çıkmış şarkıdasın" diyebilirsiniz, "Sükunet ve mutluluk bulacaksam cilalı taş devrine kadar gidebilirim" derim ben de.

2013 MODEL LAMBORGHINI

... spor otomobil diye devam etmek isterdim ama *Farming Simulator 2013*'te Lamborghini'nin traktörleri, sabanları, biçerdöverleri, römorkları "piyasa" yapıyor. Piyasa dediğim de tarla tabii... Vaktimizin büyük bölümünün direksiyon başında geçtiği diğer oyunlardan farklı olarak burada nefes kesici yarışlara değil, ekine, gübreye, domates filizine veriyoruz kendimizi. Tipik bir Orta Avrupa kasabasındaki tek bir tarla ile başlıyor çiftçilik kariyerimiz. Başlangıçta sadece bir harita olması içerik konusunda endişe etmeme yol açtı. Ancak yanılmışım, oyun tahıl ambarı gibi çıktı. Mod yapan oyuncu topluluğu sağolsun, haritalar, çiftlik araçları, ek görevler konusunda fazlasıyla zengin *Farming Simulator 2013*. Oynanış da çok keyifli; mısır, buğday, arpa, patates tohumları ekmek, tarlayı sürmek, gübrelemek, ekinleri biçip ambarları doldurmak sonra da en yüksek fiyatı veren alıcıya (kasabadaki değirmen, otel, market gibi küçük işletmeler) götürüp satmakla geçiyor ömrümüz. Arada çim biçme, yük taşıma gibi ufak tefek ek görevler de geliyor günlüğümüze. İnek, tavuk, hatta "goyun" da alıp besleyebiliyoruz ayrıca, meleyen goyunların ve gıdaklayan tavukların sakin sessiz oyun deneyimimi daha da tatlı hale getirdiğini belirtmeden geçmeyeyim.

Büyük şehrin karmaşasından, gürültüsünden, "ilkel" insan ilişkilerinden uzaklaşıp, doğa ananın şefkatli kucağında inek, tavuk sesleri arasında domates, patates yetiştirip ruhumu huzurla beslemeyi hayal ederim bazen. *Farming Simulator 2013* de, iddiasız ama sevimli oynanış tarzıyla oyun dünyasındaki şiddetli rekabete, karanlık öykülere sırtımı dönüp güzel bir mola vermemi sağlayan, tezek, çimen ve toprak kokulu bir "oyuncu sığınağı" oldu benim için. Şimdi oyuncu yapımı modlara bir göz atayım, indirmeye değer bir harita eklenmiş mi...





- **Tür:** Simülasyon
- **Yapım:** Giants Software
- **Dağıtım:** Focus / Tiglon
- **Kutulu Fiyatı:** 34 TL.
- **Dijital İndirme:** (Titanium Edition) – Steam – 28$, Playstore 50 TL.
- **Yaş Sınırı:** 7 +
- **Dahası İçin:** http://www.farming-simulator.com

80'LERDEN GELEN ADAM

Yeni bir filmi, 1989 yapımı komedi filmi "Düşler Tarlası"nı (Field of Dreams) tavsiye edeceğim bu ay. Başrolde sinema dünyasının yeni duyulan Kevin Costner, bir çiftçinin olanaksız rüyasını gerçekleştirmeye çalışmakta.



OYNUYORUM

1. FF XIV Online A.R.R. - 21. seviye (PC)
2. Battlefield 4 (PC)
3. Rise of Venice (PC)
4. The Sims 3 - Into The Future (PC)
5. NBA 2K14 (PS3)
6. Silent Hill Book Of Memories (Vita)

BEKLİYORUM

1. Need For Speed Rivals (PC)
2. Watch_Dogs (PC)
3. EU4: Conquest of Paradise (PC)
4. Beyond Two Souls (PS3)
5. Oyun Konsolu (PS4)

GTA'NIN YAPIMCILARININ ARASINA BENİM ADIMI DA YAZIN! -Sarp Kürkçü

GTA ONLINE CONTENT CREATOR (BETA)

GTA Online'ın çıkış videosunda gördüğümüz heyecanlı şeyler vardı hatırlarsanız. Kendi etkinliklerimizi tasarlayabilecektik. Yarışlar, deathmatch'ler... Haritanın istediğimiz bir noktasında, bu etkinlikleri hazırlayacak ve paylaşacaktık. Fakat oyun çıkageldiğinde bu özelliğin henüz hazır olmadığını görüp ufaktan hayal kırıklığı yaşamıştık. "Bugün değilse ne zaman?!" diye sorup duruyorduk ki, o gün ucundan da olsa geldi.

Aralık ayında gelen bir yama ile her ne kadar beta seviyesinde olsa da içerik yaratma aracı oyuna eklendi. Menüde *Online* sekmesinin altında *Creator (BETA)* olarak bulacağınız bu sistem, hem pratik hem de eğlenceli sonuçlar doğuruyor. Ama önce detaylarına bakalım birazcık.

Creator, an itibariyle bize üç farklı türde yarış ve deathmatch tasarlama imkânı sunuyor. Yarışlar sırayla kara (Land), hava (Air) ve deniz (Sea) şeklinde. Adımınızı attığınızda sadece karanın açık olduğunu göreceksiniz, ilk yarışınızı yayınlandıktan sonra diğerleri de açılıyor ama. Merak etmeyin.

Yarışınızın adını, açıklamasını, türünü, araç sayısını ve çeşitlerini seçtikten sonra görsel seçiyoruz. Bunlardan birisi karakterlerimizin durduğu ve araçları seçtiğimiz yerdeki, diğeri ise *Jobs* listesinde gözükecek olan. Sonrasında başlıyoruz yarışı çizmeye.

Ne yazık ki havalimanı, askeri üs gibi yerler yasaklı. Ayrıca her istediğiniz yere de koyamıyorsunuz başlangıcı. Ama bunlar dışında havada, karada ve suda her türlü seçimi yapabilirsiniz. Özellikle hava yarışlarında köprü ve binalara yakın tehlikeli uçuşlar yapmak mümkün.

Diğer bir özellik, dekor kullanabiliyor olmanız. Dekorlara rampa ya da bariyer gibi statik objeler, kameralar, varil gibi devrilebilir dinamik objeler dahil. Limitleri olsa da, etrafı delicesine zenginleştirebiliyorsunuz. Bir de kameralar var, "stunt jump"lardaki gibi zaman yavaşlamıyor ama karizmatik bir açıdan kendinizi seyrediyorsunuz.

Gelelim deathmatch mevzuuna. Burada da iki şansınız var. Herkesin tek olduğu ya da takımların dövüştüğü modlar var. Bunun dışında yine isim, açıklama, karakter sayısı ya da fotoğraflar yarışlardaki ile aynı. Oyundaki deathmatch seçeneklerine alternatif olarak, bina çatıları da dahil olmak üzere akla gelmedik yerlerde tasarlayabiliyorsunuz etkinliği. Ben ilk denememi hava terminalinin üstünde tanklarla dolu şekilde yaptım. Tadından yenmiyor. Silah çeşidinden etraftaki dekor araçlara kadar seçim yine sizin.

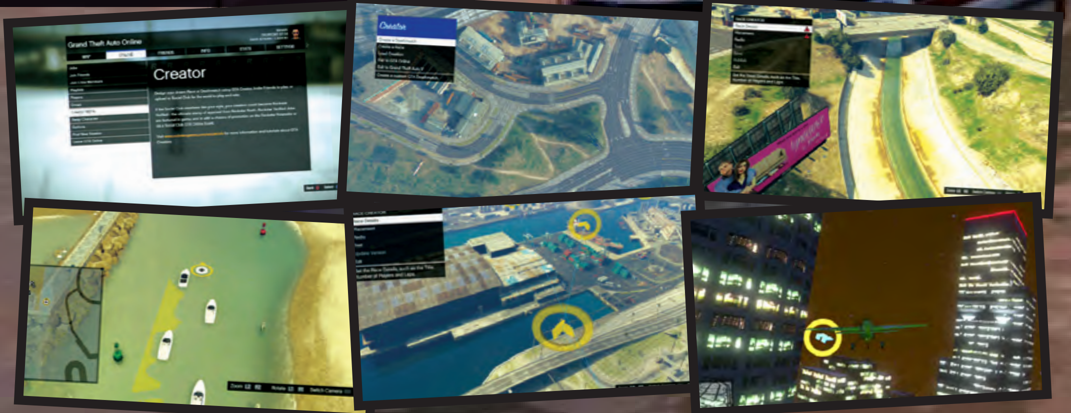
Burada zor olan, insanların dirilme noktalarının çok sık olması. Sizin de bunları uygun aralıklarla, düzgün bir stratejiyle yerleştirmeniz. Dar alanlar, çok az oyuncu düşünülerek yapılmalı yani. Alan genişledikçe, mantıklı bir şekilde oyuncu sayısını arttırabiliyorsunuz.

İki içerik de eğer cesaret ederseniz, size sağlam eğlence vaat ediyor. Ama şu yasaklı alanlar tadınızı kaçırabilir. Özgürlük daha geniş olmalıydı diye düşünüyorum. Tabii bu daha beta, çıkışa doğru yeni seçenekler de eklenirse bu laflarım geçersiz hale gelir. Şimdiki haliyle bile bu içerik, utanmasa ufaktan DVO olmanın hevesine kapılan *GTA Online*'ı daha da eğlenceli hale getiriyor. Darısı, 2014 içinde çıkacak olan co-op soygunların başına.

BEN YAPTIM!

Rockstar'ın bir kontrol sistemi var tabii. Ama olur da oradan geçerlerse, denemelerimi paylaşayım istedim. Cılkını çıkarmış olabilirim, şimdiden özür diliyorum.

Almost Wrecked – Kara Yarışı
City From Up Top – Hava Yarışı
You Shall Not Pass – Hava Yarışı
Waterpark – Deniz Yarışı



YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

YİHHAA! ÇOK HEYECANLIYIZ EY OKUR! 2013'Ü ROKETLEYEREK BİTİRDİK, SIRA 2014'E GELDİ! TAPTAZE, YEPYENİ NESİLİMİZ BU YIL NE SÜRPRİZLER, NE OYUNLAR GETİRECEK BAKALIM BİZLERE!?

FPS (First Person Shooter)

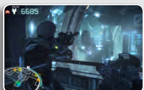


BATTLEFIELD 4
PC, PS3, PS4, 360, XBOX O NE?

FPS'nin özgürlük ve çatışma demek olduğunu bir kez daha hatırlatıyor Battlefield 4. Tek kişilik senaryo modunu unutun (boş bir zamanınızda 3-4 saat ayırıp bitirirsiniz). Multiplayer modu zeka, yetenek ve takım oyununun birlikte yürüdüğü muhteşem bir yapım olmuş. Multiplayer FPS'lerin kralı, bir sonraki BF çıkana kadar, budur.



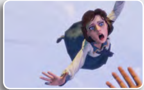
Killzone Shadowfall
PS4
Yeni nesil konsol aldırmaya en yatkın oyun olan Shadowfall, serbest dünya oynanışıyla ve multiplayer'ıyla göze batıyor.



Killzone Mercenary
PSVita
PS Vita sahiplerinin oyun açlığını giderecek olan Killzone Mercenary, ilk Killzone'un bittiği anda başlayarak dokuz bölüm boyunca ilerliyor.



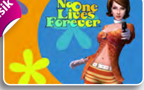
Metro: Last Light
PC, PS3, Xbox 360
Rus yapımı oyunların soğukluğu ve gerçekçiliği sizi çekiyorsa, Metro Last Light'a bir şans verin. Çok beğeneceğinize eminiz.



BioShock Infinite
PC, PS3, Xbox 360
Yılın en çok beklenen oyunlarından birisi olan BioShock Infinite, tüm beklentileri aşmış bir şekilde karşımıza çıktı. Kaçıranlar çok üzülecek.



Far Cry 3
PC, PS3, Xbox 360
Tropik bir adaya düştükten sonra, buranın delilik ve şiddetin hüküm sürdüğü bir cehennem olduğunu anlayan kahramanımızın maceraları uzun süre sizinle olacak.



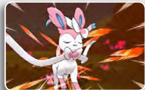
No One Lives Forever 2
PC
Monolith firması kendini korku oyunları ve bilimum başka türe adamadan önce, böyle şahane bir oyun vardı. Hatırlatmak istedim sadece.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



BALDUR'S GATE 2: ENHANCED EDITION
PC

Tüm zamanların en kapsamlı RYO serisi olan Baldur's Gate'in ikinci oyunu ve Throne of Bhaal ek paketinin de Enhanced Edition'ı çıkınca, tam bir paket haline geldi. Yeni grafikler, 4 yeni karakter ve yeni görevler olmasa bile "RYO severim" diyen herkesin mutlaka oynaması gerekir. Bu haliyle ise, oynamayanı dövüyorlar!



Pokemon X/Y
3DS
Nintendo e-Shop üstünden satın alabileceğiniz Pokemon X/Y, sizi uzun süre başına hapsedecek kadar güzel bir oyun.



Persona 4 Golden
PS Vita
Persona 4'ün tamamen elden geçmiş ve yeni içerikle desteklenmiş versiyonu P4 Golden, müthiş bir J-RYO. Sevenleri kaçırmamalı!



Torchlight II
PC
Torchlight II, Diablo III'ün yenilikçi yanlarını almamayı tercih ederek Diablo II'ye özlem duyanların sığınağı oldu.



Baldur's Gate: Enhanced Edition
PC, iOS
Yüksek çözünürlüklü grafikleri, yeni Black Pits bölümleriyle yıllar öncesinden kopup gelen, tekrar bulunması güç bir nostalji rüzgarı.



The Elder Scrolls V: Skyrim
PC, PS3, 360
Sadece son yılların en iyi rol yapma oyunu değil, en iyi oyunlarından birisi. Çıkalı bunca zaman olsa da modları ve güncellemeleriyle hala cayır cayır oynanıyor.



Arcanum: Of Steamworks and Magick...
PC
İlk Fallout'u da yapan zeki insanların üç şahane oyunundan ilkidir Arcanum. Büyü ile endüstrinin birleştiği, çok girift bir evrende geçer.

AKSİYON

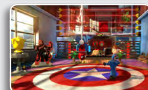


SUPER MARIO 3D WORLD
WiiU

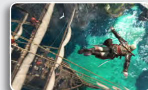
Veee, yeni nesil konsollara çıkan tüm oyunlar değerlendirildiğinde, tek başına konsol aldırma gücü en yüksek oyun WiiU'nun Super Mario 3D World'ü. 25 yıldır her yeni oyunuyla tekrar tekrar şaşırtmayı bilen Mario serisi, "Nintendo, niye gittin Türkiye'den!" diye üzülme sebebi resmen! Neyse ki, eShop'tan satın alabiliyorsunuz.



Resogun
PS4
Playstation 4'e özgü oyunlar içinde en yüksek notları alanın bağımsız yapım bir Shoot-em-Up olması, birşeylerin değiştiğini gösterir mi acep?



LEGO Marvel Super Heroes
PC, PS4, XBOX ONE, PS3, XBOX 360
Lego Marvel Super Heroes tam anlamıyla bir hayalin gerçekleşmesi olmuş. Loki'den Wolverine'e, Magneto'dan Galactus'a kadar herkes ama herkes burada!



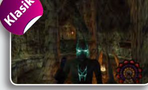
Assassin's Creed 4: Black Flag
PC, PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360
Denizlere açılmak AC3'ten sonra doğru yönde bir adım olmuş. Serinin son üç oyunu arasında en iyisi Black Flag.



Grand Theft Auto 5
PS3, Xbox 360
Şu oyunu alıp yeni nesil konsollarda çıkartmış olsalar, hiç kimsenin gıkı bile çıkmazdı! GTA 5 sadece bir oyun değil, eğlence sektörünün bir mihenk taşı, devasa bir başarı...



Rayman Legends
PC, PS3, Xbox 360, WiiU
Geçen yıl çıkan Origins'i de içine yedirerek o kadar güzel bir platform oyunu yaratmış ki Michel Ancel, önünde saygıyla eğilmekten başka bir şey gelmiyor elimden.



Shadowman
PC, PS1, Dreamcast, N64
Legacy of Kain'le aynı zamanlarda çıktığı için gözardı edilen çok ilginç bir oyundur. Voodoo büyü güçlerinizi kullanarak ilerlediğiniz karanlık bir oyun.

Geçen yıldan oyunculuk adına senin güzel anın neydi?

1. *Eskisi kadar sık ekran kartı değiştirmediğimi fark ettim. Kahrolsun kazıklar! - SARP*
2. *Beyond oynadıktan sonra arkadaşıma ya gecen gün şu filmi izlemiştim diye anlatmak (kızılderili bölümü) - MELİS*
3. *GTA V'te karavanımı alıp Blaine County'nin çorak topraklarına tekrar dönmek unutulmazdı. - ALPER*
4. *Persona 4 Golden oynayabilmek ve yazabilmek için izin alıp askerliğimi uzatmam ^_^ - ÖMER*
5. *GFWL'in kapanması. Kötüyüm, evet. - İHSAN (Niye kötü olasın, bence de gayet güzel oldu, gayet de iyi güzel oldu kapanması - SİNAN)*

2014'te çıkacak oyunlar oyunlar arasında seni en çok heyecanlandıran hangisi?

1. *Tabii ki No Man's Sky. Project Spark da cezbediyor gerçi. - SARP*
2. *Tabiki Evil Within ve The Order: 1886 - MELİS*
3. *The Witcher 3 kesinlikle. Tabi bunun yanında Pillars of Eternity (Project Eternity) için de sabırsızlanıyorum. - ALPER*
4. *PS3 için Persona 5 geliyor, daha güzel ne olabilir ki!? - ÖMER*
5. *Tartışmasız olarak Witcher 3. Murdered: Soul Suspect hemen ardından. - İHSAN*

Ve geçen yıldan çoğunluğun ıskalamış olabileceği en güzel oyun neydi?

1. *The Last of Us. AAAAhHhhh vurmayın bea!! Fare desteği getirin onun yerine! - SARP*
2. *Hiç bir zaman ondan vazgecemem DmC-Devil May Cry - MELİS*
3. *Brothers: A Tale of Two Sons. Kendisi bir indie olmakla birlikte, birçok oyundan daha duygu yüklüydü. - ALPER*
4. *Yine Persona 4 Golden desem fanboy olduğum çok mu belli olur? - ÖMER*
5. *Evvelsi senenin sonunda çıkmıştı gerçi ama Zombie Driver HD. Kimse oynamadı, yastayım. - İHSAN*

STRATEJİ

XCOM: Enemy Within
PC, PS3, 360
XCOM Enemy Unknown'a yepyeni bir içerikle bezeyip karşımıza çıkarttılar! İnsafsız düşmanlar, yeni bir teknoloji ağacı ve verilecek çok daha kritik kararlar var artık.

Total War: Rome 2
PC
Büyük teknik ve yapay zeka sorunlarıyla çıkan yeni Rome, üstüste gelen yamalarla biraz adam edildi gibi. Daha da iyi hale geleceğini umuyoruz. (Gelmedi!)

Europa Universalis 4
PC
Dünyayı ele geçirmek, niahaha, kolay mı sandınız? 1444'ten itibaren bir ülkeyi yöneterek ele geçirmeye çalışın da anlayın Venedik'i Konya'yı.

Civilization V: Brave New World
PC
Civilization'a dokuz yeni ırk, uluslararası ticaret ve kültürle oyunu kazanma imkanını ekleyen Brave New World, tüm Civ oyuncularının alması gereken bir eklenti.

Klasik
Supreme Commander
PC
Gerçek bir "gerçek zamanlı strateji" oynamak mı istiyorsunuz? Sonsuz kaynağa sahip olmak bile sizi bu yapay zekaya karşı kurtaramayacak.

DVO & ONLINE

Yeni
World of Warplanes
PC
Wargaming.NET'in ikinci bombası da hava sahamıza düştü: World of Warplanes, tankları hantal bulan oyuncuların gözbebeği olacak.

Final Fantasy 14:A Realm Reborn
PC, PS3
Oyun dünyasında ilk defa "kötü" çıktığı için öldürülen ve yeniden, bu sefer çok daha iyi olarak "doğan" bir online diyara şahit oluyoruz.

Path of Exile
PC
En az Diablo 2 kadar başarılı bir hack'n'slash oyunu olan Path of Exile, son versiyonuyla karşımızda. İnanılmaz bir yetenek ağacı var!

World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.

Klasik
OGame
Browser
"Neeeay! OGame mi?" demeyin, browser oyunlarını başlatan oyun o hale gelmiş ki, biz bile şaşırdık... Deneyin!

YARIŞ & SİMÜLASYON

Yeni
Gran Turismo 6
PS3
Playstation'ın en büyük markalarından biri, yeni nesile çıkmayı reddederek PS3 sahibi çoğunluğu memnun etti.

Forza Motorsport 5
XBOX ONE
Tüm zamanların en gelişmiş yarış oyunu diyebilir miyiz? Bence deriz!

Need for Speed Rivals
PC, PS4, PS3, XBOX ONE, 360
Need for Speed serisinin giderek Burnout'a benzediği seriden sonra, kendine özgü bir oyun haline gelmiş. Ama yine de...

ARMA 3
PC
Askeri simulasyonların şahı ARMA üçüncü oyunuyla geri döndü. Yalnız biraz yarım döndü, tek kişilik modu yıl sonunda çıkıyor :)

Klasik
Carmageddon
PC, Android, iOS
Dünyanın ilk "ne bu şiddet bu celal!" oyunu Carmageddon, mobil versiyonlarıyla yeniden gündeme oturdu... Göker'in gündemine...

AYIN ALTIN OYUNU

Super Mario 3D World

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Ortalığın sakinleştiği şu günlerde, eski göz ağrılarımıza geri dönüp Türkçe olarak yeniden oynamaya ne dersiniz? Özellikle Skyrim sizi bekler (**oyunceviri.com**'a bir bakın)

OCAK '14	
Dragon Ball Z: Battle of Z	PS3, PS VITA, 360
Spellforce 2: Demons of the Past	PC
Tomb Raider: Definitive Edition	PS4, XBOX ONE
Worms: The Revolution Collection	PS3
ŞUBAT '14	
Castlevania: Lords of Shadow 2	PS3, 360
Donkey Kong Country: Tropical Freeze	WiiU
Lightning Returns: Final Fantasy XIII	PS3, 360
Plants vs. Zombies: Garden Warfare	XBOX ONE, 360
Tales of Symphonia Chronicles	PS3
Talisman Prologue Collector's Edition	PC
The Battles of King Arthur	PC
The Raven: Legacy of a Master Thief	PS3
Thief	PC, PS4, PS3, XBOX ONE, 360
Toukiden: The Age of Demons	PS VITA
Yaiba: Ninja Gaiden Z	PS3, 360
YS: Memories of Celceta	PS4
MART '14	
Atelier Escha & Logy: Alchemists of the Dusk Sky	PS3
Dark Souls II	PC, PS3, 360
Final Fantasy X/X-2 HD Remaster	PS3
inFAMOUS Second Son	PS4
Metal Gear Solid V: Ground Zeroes	PS4, XBOX ONE, PS3, 360
South Park: The Stick of Truth	PC, PS3, 360
The Witch and the Hundred Knights	PS3
TitanFall	PC, XBOX ONE, 360

SPOR & MENAJERLİK

FIFA 14
PC, PS4, XBOX ONE, PS3, 360
Geçen yılın üstüne çok büyük yenilikler içermiyor FIFA 14. Bu noktadan sonra ileriye ancak yeni nesille gidebileceğini düşünüyoruz.

PES 2014
PC, PS3, 360
PES ise geçen seneden bu yana aşırı değişmiş. Yeni bir motor, yeni top kontrolü, moral sistemi derken yepyeni bir oyun olmuş. Ama teknik aksaklıkları çok fazla.

Top Spin 4
PS3, 360
Bu yıl futbol ve basketbol oyunlarının arasında kendisine yer arayan tenis oyunlarından en iyisi Top Spin 4.

Football Manager 2014
PC, Linux
Yine bünyesinde birçok yenilik barındıran FM serisinin son oyunu, bu kez Linux entegras-yonuyla gelmiş.

Klasik
Combat School
C64, Amiga
Spor oyunu dediğin öyle olmaz, böyle olur! Nice joystik'ler kırıldı, nice yiğitler telef oldu bu oyunun başında. Yine de, ikinci bölümü geçebileni duymadık!

MACERA & BULMACA

Yeni
Broken Sword 5
PC
Adventure türünün geçmişte kalan ustalarından Revolution Games, bu oyunla muhteşem bir geri dönüş yapabilecek mi? Merakla izliyoruz.

Yeni
The Walking Dead: Season Two
PC, PS3, XBOX 360, iOS
Telltale'in muhteşem oyunu The Walking Dead, ikinci sezonuyla devam ediyor. Daha ilk bölümden yumruklar boğazımızda takılmaya başladı bile.

The Wolf Among Us
PC, PS3, Xbox 360
Artık ustalaştığını bile Telltale, The Walking Dead'le aynı grafik ve oynanış tarzında, yepyeni bir hikayeyle karşımızda.

Brothers: A Tale of Two Sons
PC, Xbox 360
İki kardeşin sözsüz ama çok duygusal macerasını anlatan Brothers, son ayların en heyecan verici sürprizi oldu.

Klasik
Maniac Mansion
C64, Amiga, PC
Text adventure'lardan grafiğe geçişin simgesidir MM. Ron Gilbert'in elinden çıkan hikayesi ve oynanışı muhteşemdir. Saygıyla anıyoruz seni MM.

BİR GARİP OYUN

Tearaway
PSVita
PSVita hızla oyunsuzluk derdinden kurtuluyor gibi. Media Molecule'dan gelen Tearaway, herşeyin kağıt olduğu muhteşem bir dünya.

One Finger Death Punch
PC, 360
Çöp adamlarla ve sadece sağ - sol oklara basarak oynanan bir oyunun çılgın bir eğlence haline dönüşmesi ne menem bir iştir???!

Beyond: Two Souls
PS3
"Bu bir film mi, yoksa oyun mu?" tartışmaları süredursun, Beyond'u tecrübe eden herkes hayran kalıyor. Mutlaka deneyin.

The Stanley Parable
PC
Modluktan oyunluğa terfi eden bu "anlatılan FPS" sizi dumura uğratacak. Sadece İngilizcesi çok iyi olanlara tavsiye ederiz.

Klasik
Pathologic
PC
Dünyanın en kendine özgü firması Ice Pick Lodge'un, ilk ve en garip oyunu. 8 yıl sonra, hala bir şey anlayabildiğimizi söyleyemem.



I, FRANKESTEIN

ARTIK YAKIŞIKLI CANAVAR İSTEMİYORUZ!

Her ne kadar zombiler kadar olmasa da vampir ve kurtadam mitlerinin Hollywood tarafından gerek film gerek dizilerde epeyce sömürülmekte olduğu mahalle bakkalımızın bile diline düşmüş vaziyette. Tabii bu kurduğum cümlede bir küçümseme yok, yanlış anlaşılmasın (en azından bakkal için). Yine de zaman zaman zevkle seyredilebilecek yapımlar karşımıza çıkıyor ve benimle hemfikir misiniz bilmem, bunlardan birisi de *Underworld* serisi. **Kate Beckinsale**'in de etkisiyle gayet zevkle seyretmiş olduğumuz serinin arkasındaki en önemli isimlerden olan **Kevin Grevioux** ise vampir ve kurtadamların tıfıllaşması eğilimini değiştirip ortama taze kan getirmek için elini **Mary Shelley**'nin pek ünlü eseri *Frankenstein*'a atmış. Bununla da kalmayıp ünlü canvarımızı iblisler ve gargoylelar arasındaki bir savaşta dımdızlak bırakmış (biraz bilenler bilmeyenlere anlatsın durumu olacak gerçi ama, "gargoyle da ne?" diyenler *Dark Souls*'da kafasına balta yiyerek öğrenen arkadaşlara sorabilir).

"*İblisler ve gargoylelar arasındaki savaşta Adam, insanoğlunun yok oluşunun anahtarını elinde tuttuğunu fark eder.*" Biraz klişe gözüken bu cümlede Adam, Tanrı rolü oynamaya kalkan Victor Frankenstein'ın "oğlunun" ismi, ve bu isme hayat verecek olan kişi de *The Dark Knight*'ın Harvey Dent'i **Aaron Eckhart** ama kendisinin bu role görsel anlamda ne derece uygun olduğu tartışmaya açık. Bu kısmı biraz açalım ki ben de içimdeki zehrin bir kısmını atabileyim. Film ile ilgili araştırma yaparken rastladığım bir röportajda, Kevin Grevioux yönetmen **Stuart Beattie** (kendisi *Karayip Korsanları*'nın yönetmeni) hakkında şöyle konuşuyor: "*Hikâye ile ilgili biraz değişiklik yapmış olsa da yapımdaki her şey benim elimden çıkma. Sadece ilk başta elimde olan canavar festivali değil artık. O yapımı biraz basitleştirip şu an elimizde olan şeye dönüştürdü.*" Fragmandan ve posterlerden gördüğümüz kadarıyla film tam bir görsel şölen ve herkesi dünya güzeli yapma derdinde de değil. Ama ana karakterimiz Adam'ı da yeterince çirkin yapmamışlar bence. Ceset parçalarından meydana gelmiş bir şahsiyetin, bunu (ne hikmetse gayet orantılı olan) yüzündeki belli belirsiz 3-5 dikişten daha fazlası ile göstermesini dilerdim. Ve benim tahminimce yönetmenin yaptığı basitleştirme izleyicinin *Twilight* ve benzerlerinden alıştığı yakışıklı canavar geleneğine ters düşmemeyi de kapsıyor. Her ne kadar Aaron Eckhart Hollywood'un en yakışıklısı olmasa da, siluet olarak benim yıllardan beri kafamda oluşan Frankenstein konseptine pek oturduğunu söyleyemem. Filmin kitaba uymak gibi bir derdinin olmadığı gayet açık, ama bu çirkin başrol canavarlarına olan hasretimizi giderecek cesarete sahip yapımcılara, yönetmenlere hasret kaldığımız gerçeğini değiştirmiyor sevgili Oyungezerler.

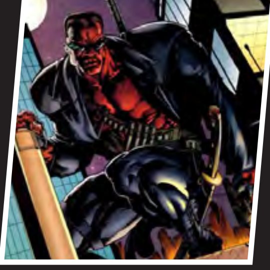
Madem oyuncu kadrosundan girdik oradan devam edelim, başrol oyuncuları arasında Avustralyalı güzelimiz **Yvonne Strahovski** (sırf onun için filme gidecek olanlarınız olduğunu biliyorum ama sırrınız bende kalacak merak etmeyin), **Bil Nighy**, **Miranda Otto** gibi isimler var. Kadronun hiç de fena gözükmediği kesin ama şu noktaya da değineyim: Yvonne Strahovski'nin filmde bulunması umarım araya saçma romantizm sahneleri sıkıştırarak genel havayı bozacakları anlamına gelmiyordur (örümcek hislerim vızıldıyor biraz).

Unutmadan ben de araya sıkıştırayım, filme geri sayarken bir yandan izleyiciyi konuya aşina etmek amacıyla sitede *I, Frankenstein: Genesis* adlı bir kısa motion comic serisi yayınlanmaya başladı. Ben yazıyı yazdığım sırada henüz sadece ilk bölümü çıkmış vaziyetteydi, bir göz atmak isteyebilirsiniz.

Film genel anlamda bir klasikten ziyade eğlencelik bir yapım olma potansiyeline sahip görünse de, fragmandan çok bir şey anlamak mümkün değil. Her halükarda bir şaheser olacağını düşünmesem de ileride *Underwold* gibi, ne göreceğimizi bilerek gideceğimiz, beklentilerimizin altında kalmayacak bir seriye dönüşme ihtimali var. Bekleyelim ve 24 Ocak'ta görelim! **-Onur**

KORKU KLASİKLERİNDEN ÇİZGİ ROMAN SAYFALARINA

Madem I, Frankenstein, Kevin Grevioux'un çizgi roman projesinin adaptasyonu, o halde çizgi romanlarda boy gösteren diğer canavarlara da bir göz atalım. Bakalım klasik korku karakterleri bu renkli sayfalara yansırken ne şekilde uyarlanıp değişmişler.



Vampir
Blade

*Annesin doğumu sırasında bir vampir tarafından öldürülen, bu sırada kendiside yarı vampir hale gelen Blade, vampirlerin ve özellikle de ölüp geri gelmenin cılkını çıkarmış Drakula'nın baş belası haline gelmiş bir arkadaş. Marvel'ın pek öne çıkan karakterlerinden biri olmasa da **Wesley Snipes** tarafından canlandırılınca epey akılda kalıcı bir karizmaya sahip kavuştuğu kesin. Şu ara pek ortalarda gözükmüyor gibi kendisi.*



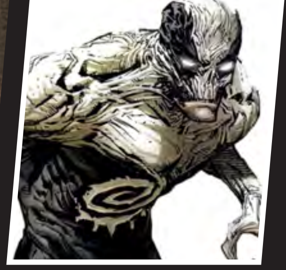
Kurtadam
Bigby Wolf

***Fabletown**'ın pek kıllı, centilmenlikten anlamayan ama dedektifliğe soyunduğundan yerine başkasını aratmayan şerifi. Kırmızı başlıklı kız ve üç küçük domuzcuğa yaptıklarıyla bilinir. Pek hassas koku alma duyusunu aşırı yüklememek için sürekli fosur fosur sigara içer ve **Snow White**'a olan duygularıyla boğuşur. Eskiden büyük bir kurttan ibaret olsa da istediği zaman insan şekline bürünme yetisine kavuşması sayesinde kurtadam payesine layık görülmüştür.*



İblis
Hellboy

*Sinema uyarlamasında **Ron Pearlman**'ın ete kemiğe büründürdüğü, aşağı tarafların asi çocuğu Hellboy, serisinin hem yazarlığını hem de çizerliğini üstlenen **Mike Mignola**'nın hayalgücünün eseri. Cehennemde kendisini bekleyen tacı reddederek boynuzlarını kıran ama inadı asla kırılmayan bu kırmızı koca adam, en çok silahlarını bir kenara atıp taştan sağ elini çeşit çeşit yaratığın kafasına vurmasıyla özdeşleşmiştir herhalde.*



Hayalet
Haunt

Todd McFarlane'ın gözbebeği **Spawn**'a kardeş getirme çabasıyla *Walking Dead*'in yaratıcısı **Robert Kirkman** ile elbirliği yaparak ortaya çıkardığı Haunt, orijin hikayesi ile oldukça ilginç bir karakter. Daniel ve Kurt Kilgore iki kardeş, Kurt öldürülüyor ve hayalet olarak dönüp kardeşine dadanıyor. Kardeşi de öldürülmek üzereyken kurtarma çabasıyla onun bedenini içine giriyor ve tek bedende sürekli çatışan iki kardeş Haunt'a dönüşüyor, Spawn da kardeşine kavuşuyor.



Çizgi roman mı? Film mi?

I, Frankenstein aslında ilk olarak çizgi roman olarak tasarlanmış, deneme çizimleri ve ilk sayı kapağı hazırlanmış bir eser. **Kevin Grevioux** ise bu fikri mülkün babası. Kendisi hem bir dublör-oyuncu hem de Underworld film serisinin yaratıcısı. Ayrıca illüstrasyon ile ilgileniyor ve **Dark Storm** isimli çizgi roman şirketinin de sahibi. Çizgi roman olarak yarattığı bu anti kahraman hikayesini bir türlü bir seriye dönüştürememiş ve fikrinin film haklarını satmış. Çizgi roman yayınlanmadan filmi çıkacak olan I, Frankenstein, bu popülerliği de arkasına alarak Grevioux'ın kendi firmasından yayın hayatına başlayabilir. Kapak ve ilk çizimler oldukça iyi görünüyor, internette bir kaç ufak google darbesi ile bunlara ulaşmak mümkün.

SONY PLAYSTATION 4 TÜRKİYE LANSMANI

HELGHAST MUHAFIZLARIYLA DANS

Sony'nin PS4 için çok patırtılı bir çıkış yaptığı kesin. Yeni nesil hiçbir zaman olmadığı kadar şatafatlı sunuldu bu sene. Özellikle Sony'nin reklam bütçesi oldukça kabarık olacak ki hem reklam filmleri hem de tek tek her ülkede yaptığı lansmanlarla hepimizi gaza getirdi. İngiltere'deki, İtalya'daki lansmanları uzaktan seyreden ve canı çeken bizler, 9 Aralık'ta PS4'ün Türkiye lansmanı için **Su Ada**'da muradımıza erdik. Bu güzel gece için Sony'ye teşekkürlerimizi sunuyoruz. Derginin oyun içeriğinde aylardır PS4 hakkındaki her şeyi okudunuz, öğrendiniz. Şimdi de size biraz duymadıklarınızı, görmediklerinizi anlatmak istedik.

Sony Türkiye büyük bir aile. Ama daha büyük bir aile varsa o da Türkiye'deki oyun sektörüdür. Basılı ya da dijital medya, web siteleri, teknoloji siteleri ve oyun firmaları bu ailenin bir parçasıdır, hepsi bir bütünü oluşturur ve kendi içlerinde çok iyi anlaşırlar. Bu ailenin mensupları ise genelde böyle özel gecelerde bir araya gelip yoğun iş günlerinin ve tatlı rekabetin stresini atarlar. Tabii bu arada sizler için haber üretmeyi, bilgi kırıntılarını takip etmeyi ve röportajlar yapmayı da unutmazlar. Yemekler yenir, ayranlar(!) içilir ve gece muhakkak birkaç dans figürü ile sona erer. Bütün o şıklık, kibarlık ve utangaç tavırlar kaybolur gider, yerine ertesi gün çekiştirilecek eğlenceli dedikodu malzemeleri kalır.

Sony lansmanı da bu senaryoya bağlı kaldı diyebiliriz. Sony Türkiye yetkililerinin tam takım katıldığı gecede renkli bir sunum ile yeni nesilin yıldızlarından biri olan **PS4** bizlere tanıtıldı. *Helghast* askerlerinin güvenliği altında tutulan PS4 bölgesi sunum ve ikramların ardından perdelerini indirdi ve herkes konsolları denemeye koyuldu. *Oyungezer ailesi, Leadergamer, Merlin'in Kazanı, Bölüm Sonu Canavarı, Multiplayer ekibi, Fragtist* ve daha nice oyun sektörü mensubu kozlarını *FIFA, NFS* gibi oyunlarda paylaştı. **Sinan Akkol, Burak Akmenek, Murat Oktay, Murat Sönmez, Serpil Ulutürk** gibi sektör ünlüleri Su Ada'yı ve bu akşamı daha da özel kıldılar. **Can Bonomo** ve **Bedük** gibi alternatif müzik sahnesinin yıldızları da geceyi renklendirdi. Ama gecenin en büyük yıldızı kuşkusuz Sony Türkiye çalışanlarından oluşan müzik grubuydu. *Playstation Reklam Müdürü* **Sercan Sülün**'ün vokaliyle önderlik ettiği grup, rock klasiklerini çalarak geceyi zirvede kapatmak için harika bir performans sergilediler. Bu renkli akşam teknolojik bir ürünün tanıtımından çok bu sektörde çalışan insanların rahat bir nefes aldığı, unutulmaz anlar yaşadığı, o tatlı rekabeti bir kenara bırakıp birlikte eğlendiği özel bir akşamdı. Nicelerinde yine hep beraber olabilmek dileğiyle. **-Pozan**



KONUŞ CAN BONOMO!

Merhaba Can, nasılsın iyi misin?
Sağolun gayet iyiyim. Buradan Oyungezer okurlarına selam gönderiyorum, kambersiz düğün olur mu diyorum.

Can neden PS4 lansmanı? Oyunlarla aran nasıl?
Gamer dediğimiz adam sabahtan akşama kadar oyun oynuyorsa, benimki onun bir tık altı. Günde 2-3 saatimi kesinlikle oyunlara ayırıyorum.

Bu aralar oyunadığın oyunlar hangileri?
GTA 5 oynuyorum. Ama konser trafiğinden, iş yoğunluğundan yeteri kadar vakit ayıramıyorum. Halen bitirememiş olmak benim için bir yüz karası.

Yok hiç merak etme, hiçbirimiz tam olarak bitiremedik zaten. Peki PS4'ten ve yeni nesil konsol teknolojisinden beklentin nedir?
1995 senesinden beri oyun oynayan biri olarak Sony yeni nesili ile beni fazla şaşırtmadı. Yani beklenen kaliteyi ve yenilikleri yaptı. Bu işi alıp götürecekler diye düşünüyorum.

Peki eski nesillerle aran nasıldı?
Dediğim gibi PS One'dan beri oyun konsollarını zaten tekip ediyorum. Hâlâ Commodore 64 sahibiyim. Oyunlar benim için eskiden beri değişmeyen bir tutku.

PS4 almayı düşünüyor musun? Seni gece satışında kuyrukta görebilir miyiz?
Kesinlikle almayı düşünüyorum. Cuma günü gerçekten hiç işim yoksa muhakkak gidip kuyruğa girmeyi düşünüyorum.

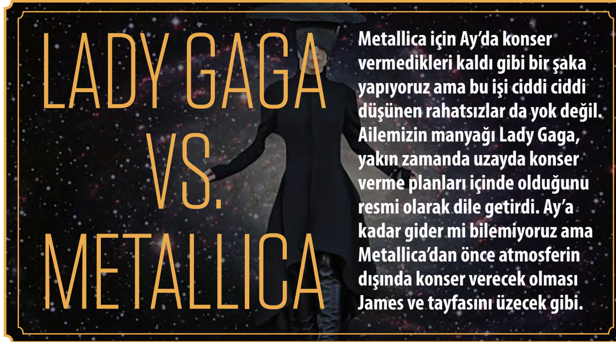
Can çok teşekkürler ve başarılarının devamını dileriz. Bu derece oyun sever olduğunu bilmiyorduk, sevgiler görüşmek üzere.
Ben teşekkür ederim, görüşmek üzere.



METALLICA'NIN KONSER VERMEDİĞİ YER KALMADI



Metallica diyince önünüzü ilikleyen ama headbang yapmayı da elden bırakmayan insanlardansanız kendilerinin müthiş canlı performansını muhakkak izlemişsinizdir. Toplamda 4 defa ülkemizi ziyaret eden grubun dünya üzerinde konser vermediği tek kıta olan **Antartika** da artık Metallica'nın havasını soluduğu, hayranlarıyla buluştuğu topraklardan biri. Bir yandan yeni albüm hazırlıklarına devam eden efsanevi grup, Antartika'da bulunan Arjantin'e bağlı Carlini üssünde bir helikopter pistinde konser verdi. Özel olarak hazırlanan ve ufak boyutlardaki bir çadırın içinde az sayıda şanslı hayranı ile buluşan grup üyeleri bu deneyimin eşsiz olduğundan bol bol dem vurdular. 2014 yılında **Sonisphere** kapsamında **Iron Maiden** ile birlikte turlayacak olması yeniden ülkemize gelirler mi acaba diye insanı umutlandırıyor. Grubun Antartika'da verdiği 12 şarkılık konser kaydı *Freeze'em All* ismi ile yayınlandı. Sırada Ay var. **-Pozan**



MARVEL'IN KAZANI YİNE FOKUR FOKUR...

Öncelikle Mayıs 2015'te vizyona girecek *Avengers: Age of Ultron* hakkındaki bir söylentiye göz atalım. Bildiğiniz üzere filmdeki baş düşman karakter Ultron olarak belirlendi. Kendisi başlı başına büyük bir bela olduğu gibi şimdi de filmde başka bir düşmanın daha olabileceği söyleniyor. Ve yapımcıların oyuncu arayışlarına baktığımızda bunun **Red Skull** olma ihtimali güçlenmekte. Çizgi romana baktığımızda Ultron için mücadele ederken Avengers ekibinin zamanda yolculuk yaptığını htırlayacaksınız. **Scarlet Witch** ve **Quiksilver**'ı bir zamanda yolculuk yan hikayesi bekliyor olabilir. Bununla beraber **Don Cheadle**'in **Albay James Rhodes** karakteri ile geri döneceği kesinleşti. Iron Patriot değilde **War Machine** olarak dönerse tadından yenmez.

Bryan Singer twitter hesabından *X-Men Apocalypse* filminin ismini anarak işi resmiyete döktü. Hatta **27 Mayıs 2016** yılını da gösterim tarihi olarak gösterdi. Filmin senaryosu için *X-Men 2* filminin ekibini toplayan Singer, *Days of Future Past*'in ardından hemen yeni filmin çekimlerine başlayacağını belirtti. Spider Man cephesinde de gelişmeler devam ediyor. Serinin bir şekilde **Sinister Six'**e bağlanacağını artık duymayan kalmamıştır herhalde. Şimdi de söylentilere göre aynı evrende geçen ve sadece **Venom** ile Sinister Six'in hikayesini anlatacak olan 2 adet ayrı film vizyona girebilir. İlk defa villian karakterler için özel bir film çekilecek gibi görünüyor. Bununla beraber **Andrew Garfield** olası bir 4. Spider-Man filminde rol almayacağını açıkladı.

Arada **Ant-Man** karakterini sinemada resmi olarak **Paul Rudd**'ın canlandıracağını da belirtelim. **-Pozan**







YENİ SARAH CONNOR EJDERHALARI İLE GELİYOR!

Terminator serisinin 5. filminde hikayeyi resetlemeye hazırlanan yapımcılar John Connor'ın annesi Sarah Conor için sürpriz bir isimle anlaştılar. Linda Hamilton karizması ve sertliğinden uzak ama kendine özgü bir havası olan Emilia Clarke yeni Sarah Connor olarak karşımıza çıkacak. Kendisini Game of Thrones'da ejderhaların annesi Daenerys Targaryen karakterinden hatırlayacaksınız. Artık T-1000 düşünsün.

DOKTOR'UN ZAMANI TÜKENDİ

Zaman Lordu'nun da kontrol edemediği durumlar mevcut. 12. Doktorumuz Matt Smith'e yılbaşı özel bölümü ile veda etmek zorunda kaldık. The Time of the Doctor isimli ve son zamanlarda olduğu gibi yine Steven Moffat'ın yazdığı bölüm ile doktorumuz veda ederken, Trenzalore'dan rejenere olan yeni doktorumuz Peter Capaldi oldu. İngiltere'nin en iyi yazarlarından olan Moffat'a güvenimiz sonsuz. Bakalım başarılı ve tecrübeli oyuncu Capaldi nasıl bir zaman lordu olacak?

SANDMAN'İN BEYAZ PERDE RÜYASI

1988 – 1996 yılları arasında yayınlanan, Nail Gaiman tarafından yaratılan çizgi roman serisi Sandman nihayetinde sinemaya uyarlanıyor. İlk yönetmenlik deneyimi ile vasatın üstünde bir işe imza atan Joseph Gordon-Levitt filmin şu an için resmi yapımcılarından. Yönetmenlik koltuğuna oturması ve filmde oynamasına ise kesin gözüyle bakılıyor. Merakla bekliyoruz.

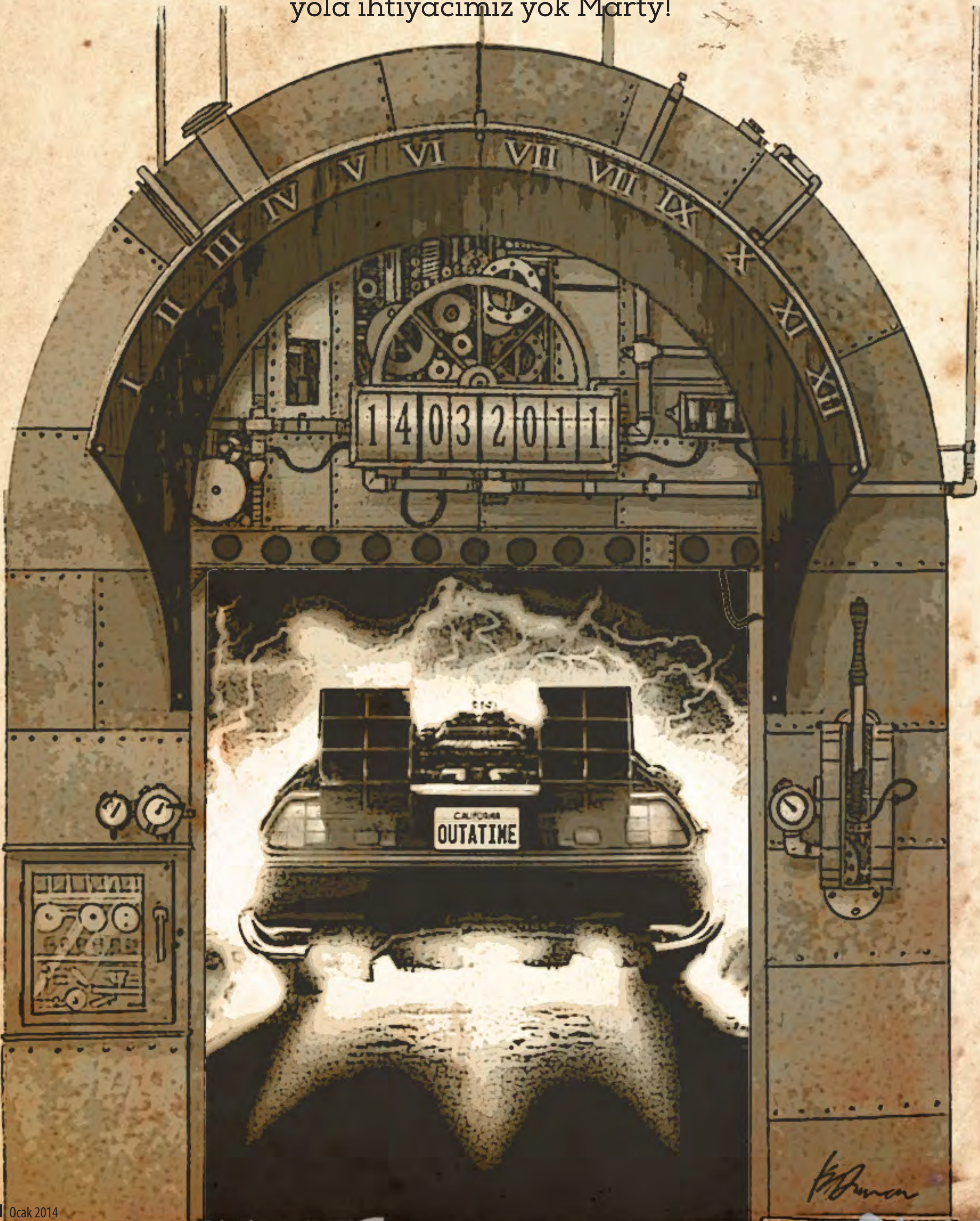
26 - Ekim - 1985

GEÇMİŞTEN BUGÜNE, YOLCULUĞUMUZ GELECEĞE...

ZAMANDA
YOLCULUK

-Doktor, 88 mil hıza ulaşmak için yeterli yolumuz yok.

-Yol mu? Gideceğimiz yerde yola ihtiyacımız yok Marty!



The Timeline

05 - Kasım - 1955

GEÇMİŞTEN BUGÜNE, YOLCULUĞUMUZ GELECEĞE...

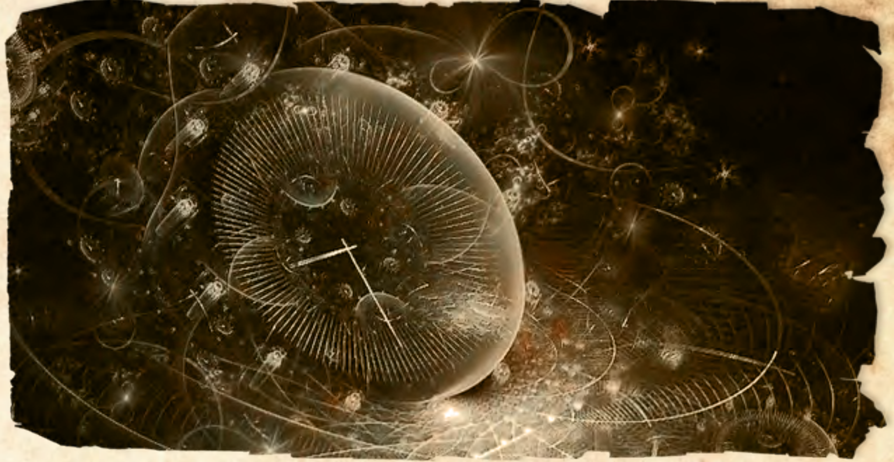
"Sonsuzluğu ertesi gece gördüm.
Saf ve sonsuz ışıktan büyük bir yüzük gibi
parlak ve hareketsizdi.
Ve onun altında saatler, günler, yıllar boyunca akan zaman
kürelerin hareket ettirdiği,
dünyanın ve bütün katarlarının savrulduğu,
uçsuz bucaksız haraketli bir gölge gibi."

-Henry Vaughan, Parlayan Çakmaktaşı. 1650

Görelilik kuramına göre bir varlık ışık hızıyla hareket ediyorsa, o varlık için zaman değişmeden kalır. Peki ya yukarıdaki şiirin görelilik kuramının bahsinden neredeyse 300 yıl önce yazılmış olmasına ne diyorsunuz? Bir insanın bundan 363 sene önce, temelinde zamanda yolculuk olan romantik bir metafizik olaydan bahsetmesini nasıl açıklayabiliriz ki? Aslında insanoğlu yüzyıllardır "*zaman*" denilen soyut olgunun farkında ve ona anlamlar yüklemeye çalışıyor. Ama bu farkındalık her zaman başka sorular doğuruyor. Zaman, evrenin sınırlarını çizen ve onun algılanmasını sağlayan doğa kanunlarını belirleyen, sürekli geçip giden, bir yandan geçmişte kaybolup bir yandan geleceği şekillendiren, özünde ise sadece "*an*"lardan oluşan ve onu algılamamız için bize ihtiyacı olan bir kavram mıdır? Yoksa sadece kolumuzdaki saate baktığımızda sayısal değerini bildiğimiz fiziki bir kural mıdır? Bütün evren bizim zaman kavramımıza göre mi şekillenmiştir, yoksa biz kendi zaman kavramımıza göre mi evreni değerlendirmişizdir? İçinde bulunduğumuz anda, gökyüzündeki bir yıldızın binlerce yıl önceki görüntüsüne nasıl şahit olabiliriz?

Bütün bunlara cevap bulabilmek için fizik kuralları dahilinde kuramlar üretilirken bir yandan da insanoğlunun hayal gücü zamanı eğip bükmeye, geçmiş ya da gelecek anları ziyaret etmeye, tarihi değiştirmeye ve yeniden yazmaya devam etmekte. *Parlayan Çakmaktaşı*'ndan, *Looper*'a kadar, bir çok sanat dalında kurmaca eserler yüz yıllardır üretiliyor ve üretilecek. Zaman var oldukça, zaman makineleri ve yolcuları anlar arasında gezmeye devam edecekler. Zamanda yolculuk, hiçbir zaman sona ermeyecek.

Zamanda yolculuktan bahsederken kuşkusuz aklımıza ilk gelen görüntü *Back to the Future* filminden olacaktır. Film, roman, dizi ve her türlü kurmaca eser arasında, zamanda yolculuk kavramı ile bu kadar özdeşlemiş başka bir yapıt yoktur. **Spielberg** ve **Zemeckis** ikilisinin yarattığı bu hikâye ve kahramanlar, zamanda yolculuğun bir simgesi haline gelmiş ve birçok insan için bu hayalin en basit ve eğlenceli tanımı olmuştur. Filme göre geçmişe dönüp geleceği değiştirebilir, geleceğe gidip gerçekleşeceğini bildiğiniz olaylara müdahale edebilirsiniz. Fakat bilimsel kuramları, daha da önemlisi paradoksları ele almaya başladığımızda zamanda yolculuğun hiç de böyle bir şey olmadığını fark ederiz. Dosya içerisinde zamanda yolculuk çeşitlerinden ve işin bilimsel boyutundan zaten bahsedeceğiz. Ama **Marty**'nin eşsiz macerasına bir saygı duruşunda bulunmak, **Doktor Emmett Brown**'ın müthiş zekâsına hayran olmak ve bizi bu hayalle tanıştırmalarını anmamak olmazdı.



Modern çağı ele aldığımızda direkt olarak bir zaman makinesinden bahseden ilk yazar **H.G. Wells**'dir. Wells 1895 tarihli "*The Time Machine*" isimli romanında bilim kurgu edebiyatında bir mihenk taşına imza atmış ve ardından gelen yazarlara eşsiz bir ilham kaynağı olmuştur. Kendisinden önce yazılan, zamanda yolculuk temalı metinlerde bir zaman makinesine rastlanmaz. Bunlar yerine -sık olmamakla beraber- zihinsel yolculuklar, hipnoz ya da ilaç yardımı ile yapılan yolculuklar, uykudan geleceğe uyanmak, bir geçitten geçip zaman ve mekan değiştirmek gibi daha mistik yolculuk çeşitleri ile karşılaşırız. Bütün bunlar özünde, insanın "*zaman*" kavramını merak etmesi ve genelde "*geleceğin dünyası nasıl bir yer olacak?*" sorusu üzerine şekillenen yapıtlardır. İnsan her zaman kendisinin ve insanlığın geleceğini merak eder. O dönemlerde bu merakı ateşleyen ise 18. yüzyılda gittikçe hızlanmaya başlayan sanayileşme ve ülkeleşme kavramlarıdır.

Zaman yolculuğu bilim kurgu yazarlarının ortaya attığı bir konu olsa dahi daha sonra özellikle **Albert Einstein** ile birlikte bilimin de bir konusu haline gelmiştir. Daha önce birçok bilim insanı bu konudaki teorilerini ya da eserlerini takma adlar kullanarak yayınlamıştır. 4. boyut olarak zaman hakkındaki tüm araştırmalar, bilimsel boyutun dışına çıkıp onu bir bilinmezliğe sürüklediği için bilim dünyasının yüzmeye yanaşmadığı derin sular gibidir. Philadelphia deneyinden, genel görelilik teorisine kadar, yakın zamanda yapılan foton hızı ölçümlerinde ışık hızına ulaşılamayacağı bilimsel olarak kanıtlandığı için "zamanda yolculuk imkansız" denilmesinden, işin felsefi boyutunun henüz kavranamamasına ve paradokslarına kadar her yönüyle tarihin en büyük fenomenlerinden biri olan zamanda yolculuk kavramı, ne olursa olsun üzerinden düşünülmeye her daim devam edilecek bir bilinmeyen olacak. Geçmiş, şimdi ve geleceğin en azından zihinlerde aynı anda var olması bizi her zaman potansiyel bir yolcu yapmaya devam edecek. Kovalaması en güzel hayalin peşini hiçbir zaman bırakmayacağız.



WHAT DO WE WANT?
TIME TRAVEL
WHEN DO WE WANT IT?
IT'S IRRELEVANT



GERÇEK ZAMAN YOLCULARI

Aleksandr Kaleri



Bahsedeceğim kişiler arasında ihtimalen tek gerçek zaman yolcusu kendisidir. Kendisi "*zamanda seyahat*" rekorunu **0,02 saniye** ile kıran Rus kozmonottur. Bu rekoru tam 769 gün MIR uzay istasyonunda yörüngede geçirerek kırmıştır. Dünya'ya döndüğünde bizim zamanımızdan 0,02 saniye ileride yaşamaktaydı. Kendisi zamanda yolculuğun mümkün olduğunun en büyük kanıtıdır.

Andrew Carlssin



2002 yılında 800 dolarla girdiği New York Borsası'nda 1 sene içerisinde 350 milyon dolar kazanan bu kişi, FBI tarafından içeriden bilgi aldığı yönünde suçlamalar dahilinde yakalanmış ve ömür boyu hapsi istenmiştir. Carlssin bu suçlamalar karşısında kendini 2256 yılından gelen bir zaman gezgini olduğunu ve borsadaki işlemleri önceden bildiğini söyleyerek aklamaya çalışıp, sonunda delil bulunamadığından 1 milyon dolar kefaletini ödeyip içeriden çıkmıştır. Her şeyden daha ilginç olanı Andrew Carlssin'in 2002 yılından önce yaşadığına dair halen hiçbir kanıt bulunamamasıdır.

John Titor



Zaman yolcuları arasında en eğlenceli ve ilginç hikâyeye sahip olan kişi kendisidir. 2004 yılında çeşitli forumlarda dolaşarak **2036** yılından geldiğini ve o dönemde bulunamayan 1970 model bir **IBM** modelini almak için gönderildiğini iddia eden Titor, bilgisayarı bulamazsa 2038 yılında çıkacak olan büyük bir problemden bahsetmiştir. Forumlarda birkaç kehanette de bulunan bu ilginç arkadaş 2005 yılında ortadan kaybolmuştur. Kendisinin **Douglas Adams** olduğunu ve ölmeseydi yayınlayacağı kitabının ön hazırlığını yaptığı bile iddia edilmiştir. Araştırmanızı öneriyorum.

Hakan Nordqvist

30 Ağustos 2006 tarihinde evinde musluk tamir ederken gelecekten gelen kendisi tarafından ziyaret edildiğini söyleyen Hakan Nordqvist hiç de deli görünmeyen sıradan bir insan aslında. **2042** yılından gelen 72 yaşındaki hali ile çok güzel bir gün geçiren Hakan, bunun bir kısmını videoya kayıt edip YouTube'da yayınlamış. Aklınızı yerinden oynatacak videoyu izlemek için sizi şu adrese alalım: http://bit.ly/18LVUOh



Philadelphia Deneyi Mağdurları



28 Ekim 1943 yılında **Philadelphia**'da tarihin en gizemli deneylerinden biri yapıldı. Bir savaş gemisini görünmez yapmayı amaçlayan bu deneyin sonucunda anlatılanlara, tanıklara ve mürettebata göre savaş gemisi ortadan kaybolup **640 km** uzakta belirmiş ve kısa bir süre sonra geri gelmiştir. Mürettebatın bir kısmı deneyden sonra halen zaman mekandan kopmakta, görünmez olmakta ve geri gelmekteydi. Bir kısmı geminin içerisinde metal duvarların içinde sıkışmış ve feci şekilde can vermişti. Şehir efsanesi haline gelmiş bu deney esnasında halen ne olduğu tam olarak bilinmemekte ve gizemini korumaktadır.

1941 Yılında Köprüde Görünen Modern Adam

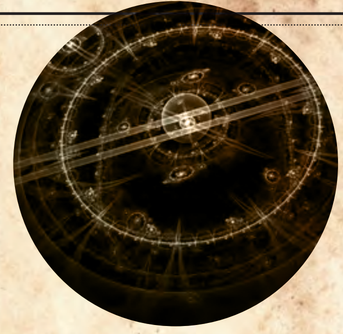


Bir köprü açılışında çekilen fotoya yansıyan hipster kılıklı, modern saç modeline sahip ve günümüz güneş gözlüğü takan adamın halen kim olduğu gizemini korumakta.

Charlie Chaplin'in Zaman Yolcusu



Chaplin'in *The Circus* isimli filminin galası sırasında çekilen bir videoya yansıyan yaşlıca bir kadın elinde cep telefonuna benzeyen bir aletle konuşmaktadır. 1928 yılında hangi aletin o şekilde kullanıldığı halen çözülememiştir. Videoyu izlemek için: http://bit.ly/1bTXd1N



ZAMANDA YOLCULUK GELECEKTE BULUNMUŞ OLSAYDI?

ZAMANDA YOLCULUK KAVRAMINI BİR KALEMDE SİLMEYİ HEDEFLEYEN "EĞER GELECEKTE ZAMAN MAKİNESİ BULUNMUŞ OLSAYDI KESİNLİKLE BİRİLERİ BİZİM ZAMANIMIZI ZİYARET EDERDİ" TEORİSİNİ BİLİRSİNİZ.

Bir yere kadar mantıklı olan bu teorinin, böylesine büyük bilimsel dayanakları olan bir hayali tek başına çürütmesini savunmanın yanlış olduğunu düşünmekteyim. Zamanda yolculuk bulunduğu zaman, bu gücün kullanımının nasıl denetlendiğini bilemeyiz. Şu anda yaşayan insanlık zamanda yolculuğu bulsa ilk koyacakları yasak geçmişe gitmek olurdu. Çünkü zamanda yolculuğun gelecekte bulunduğunu bilseydik, bütün zamanın ve tarihin bir kurmacadan ibaret olduğunu düşünebilir ve dünyayı bir kaosa sürükleyebilirdik. Bu da dünyanın geleceğini etkileyebilir, belki bütün teknolojik gelişmeleri durdurabilir ve zamanda yolculuğun asla bulunmamasını sağlayabilirdi. Alın size paradoks. Ya da zamanda yolculuk belki bundan yüz binlerce yıl sonra insanlığın çoktan dünyayı terk ettiği ve belki de hiçbir insanın Dünya gezegenini hatırlamadığı, kayıtlarının silindiği bir gelecekte bulunmuş olabilir. Başka bir gezegene ya da boyuta yerleşmiş olan insanlık dünyanın hangi yılda var olduğunu ya da uzaydaki konumunu bilmiyor olabilirler. Belki zaman-mekan koordinatlarına ihtiyacı olan basit bir makine insanlığın gerekli datayı bilmemesi yüzünden bize ulaşamayabilir. "*Eğer bulunmuş olsaydı kesinlikle birileri bizim zamanımızı ziyaret ederdi*" argümanının azalarak bitmesi temennisiyle.

ZAMAN MAKİNELERİ

The Time Sled *The Time Machine*

Yaptığı Yol: 30 milyon sene



H.G. Wells tarafından yazılmış ilk zaman makinesi tasviridir. Rahat bir koltuk ve etrafındaki mekanizmalardan oluşur. Tasvirine bakıldığında steam-punk bir tasarımı vardır. Aynı isimli iki adet filmde de aynen bu şekilde inşa edilmiştir. Üzerindeki sayaç kısmına gitmek istediğiniz zamanı rakamsal olarak girmeniz ve kolu çekmeniz yeterlidir.

DeLorean *Back to the Future*

Yaptığı Yol: 60 sene



Zaman üzerinde iki yönlü seyahat edebilen bu alet ailemizin doktoru **Emmet Brown** tarafından yapılmıştır. 1955 yılında tuvalette düşüp kafasını vurduğu zaman aklına gelen akı kapasitörünü (*flux capacitator*) bu aracın içine yerleştirir. Bu sayede **DeLorean** ile 88 mil hıza ulaştığında araç zamanda yolculuk yapar. **DMC**'nin ürettiği bu şık araba filmin de yardımı ile 80'lere damgasını vurmuştur.

Tardis *(Time and Relative Dimensions in Space) – Doctor Who*

Yaptığı Yol: 100 trilyon sene



40 yıldır zamanda yolculuğun en büyük adresi olan bu polis kulübesi, zaman lordlarının kullanımına sunulmuştur. Bir polis kulübesi şeklinde görünür fakat içi çok daha büyüktür. İstese her şekle girer fakat doktor üşendiğinden bir türlü şekil değiştirici mekanizmasını tamir etmemiştir. İçerisindeyken hangi zaman-boyutta, hangi evrende olursanız olun konuşulanları İngilizce olarak anlarsınız. Kendi karakteri olan Tardis bir araç mıdır yoksa bir çeşit varlık mıdır hala belli değildir.

Projector/Collector *Twelve Monkeys*

Yaptığı Yol: 118 sene



1962 tarihli *La Jetee*'den esinlenen Twelve Monkeys şahsımca en başarılı zamanda yolculuk filmlerinden biridir. Bu filmde kullanılan fazlasıyla ilginç ve korkunç zaman makinesi, filmin yönetmeni ve aynı zamanda bir animatör olan Terry Gilliam tarafından bizzat tasarlanmıştır. Arada sırada yanlış çalışan alet Bruce Willis'i **1996** yerine **1990**'a hatta bir ara 1. Dünya Savaşı'na yollayarak çektirmediği çile bırakmamıştır.

Time Displacement Equipment *Terminator*

Yaptığı Yol: 42 sene



Gelecekte **Skynet** tarafından geliştirilen bu zaman makinesi sizin manyetik bir küre içerisinde geçmişe ya da geleceğe seyahat etmenizi sağlar fakat kişi nedense çıplak olarak bunu gerçekleştirmek zorundadır. Terminator 2'nin başlarında geçen ama silinen bir sahnede, *The Chronicles of Sarah Connor* dizisinde ve *Terminator* çizgi romanlarında aleti görebilir ve çalışma prensipleri hakkında bilgi alabilirsiniz.

The Box *Primer*

Yaptığı Yol: 5 gün



Nevi şahsına münhasır bu zamanda yolculuk temalı, detaycı bilim kurgu filminde zaman makinesi rastgele icat edilmiş ve bir kutu içerisindeki kablo kalabalığından oluşan bir alettir. Zaman makinesi keşfeden kişilerin şaşkınlıkları ve yaptıkları zamanda yolculuk testleri oldukça kafa karıştırıcıdır. Film zaten bilimsel anlatımı ve diyalogları ön planda tutarak kendi içinde izleyici ile arasına bir mesafe koyan filmlerdendir. Özeldir, külttür.

Phone Booth *– Bill and Ted's Excellent Adventure*

Yaptığı Yol: 3100 sene



Doctor Who'nun polis kulübesi varsa çılgın ikili Bill ve Ted'in telefon kulübesi var! Bu uçuk ve fantastik filmde bir telefon kulübesi içerisinde zamanda yolculuk yapan seçilmiş kişiler Bill ve Ted, tarihin bir çok önemli anına tanıklık ve müdahale ederler. Patlamış mısır filmi gibi görünse de aslında zamanda yolculuk ve ölüm hakkında iyi bir alt metine, sağlam paradoks sorgularına ve beklenmedik göndermelere imza atmıştır.

Contası Kaymış Su Çarkı *Lost*

Yaptığı Yol: Bilinmiyor



Benjamin Linus'un çevirdiği ve ardından zaman-mekan kavramının içine ettiği bu çarkın bir diğer hastası da **John Locke**'dur. Zamanda yolculuk kavramına mistik bir bakış açısı getiren Lost, bu yolculuğa sebebiyet veren aleti de tarihi bir artifact olarak bize anlatmıştır. Hangi zamanda ve kim tarafından yapıldığı bilinmeyen bu çark sayesinde kazazedelerimizin üstünde bulunduğu ada bir o zamana bir bu zamana savrulur. Ayarının kaçması üstüne Lost'un da ayarı biraz kaçıp hak ettiği büyük final ile televizyon ekranlarını terk edememiştir.

Dr. Alistair Peck *Fringe S02E18*

Yaptığı Yol: Bir ömür...



Peter Weller'ın vücudunda can bulan bu zaman makinesi, "*White Tulip*" isimli, akıllara geldikçe gözleri yaşartan efsane Fringe bölümünde yer alır. Kendi vücudunu bir zaman makinesine dönüştüren **MIT** profesörü Dr. Peck, geçmişine dönmek için kendi vücudunu ve hayatını feda eder. Paralel evrenleri gezebilen bir bilim adamı ile zamanda yolculuk edebilen bir bilim adamın karşılaştığı bu bölüm eşsizdir. Dizinin 5. sezonun sonunda gelen finali dahi "beyaz lale" ile bağlanıp, tüyleri diken diken ederek biter.

ZAMANDA YOLCULUK TEHLİKELİ Mİ?

Bunun cevabı için **Asimov**'un baş yapıtlarından biri olan *Sonsuzluğun Sonu* isimli romanı okumak uygun olacaktır. Kitabın alt metni, zamanın doğal sürecine müdahale etmenin ne kadar tehlikeli sonuçlar doğuracağını anlatır. Düşünün ki zamanı kontrol etme, değiştirme ve istediği gibi şekillendirme yetkisine sahip evrensel bir örgüt oluşmuş durumda. Geçmişe dönüp savaşları önleyebiliyorlar, salgınları önleyebiliyorlar, geçmiş ve gelecek arasında ithalat-ihracat yapabiliyorlar, icatların gelişimini kontrol edebiliyor ve birçok olumsuzluğu düzeltebiliyorlar. Bunun sonucunda toplumun gelişmesini beklemek büyük bir hayal olmaz mıydı? Binlerce yıl boyunca bütün sorunları ile kendini bu hale getirmiş bir toplum sorunlar kalkınca ne yapacaktı? Uygarlık, ihtiyacı olan tecrübeye sahip olmadan nasıl olgunlaşabilirdi? Belki de bu sayede gelişen teknoloji ve bilim hiçbir zaman gerekli seviyeye gelemeyecekti. Peki, öyleyse zamanda yolculuk nasıl bulunacaktı? Aynı şekilde geleceğe gidildiğinde edinilecek olan teknolojik ya da dönemin tarihine dair bilgiler kendi zaman dilimimize dönüldüğünde ortalığı karıştırmayacak mıydı?
Bu bilgilere sahip olmak için terörü kullanacak olan zihinler dünyamızı yaşanmaz hale getirebilirdi. Yani neresinden bakarsanız bakın zamanda yolculuk insanlık için fazlasıyla tehlikeli. Tabii bilimsel olarak mümkün olan zamanda yolculuk kavramı geçmişe ya da geleceğe fiziksel olarak ulaşmak, müdahale etmek gibi eylemleri yapmamıza izin vermeyecek gibi görünüyor. Elbette sadece gözlemleyerek bilgi edinip kendi zamanımıza ulaştırma imkanımız olmazsa.

The Timeline
01 - Ocak - 1885
GEÇMİŞTEN BUGÜNE, YOLCULUĞUMUZ GELECEĞE...

ZAMANDA YOLCULUK ÇEŞİTLERİ

Değiştirilebilir Geçmiş ve Gelecek

Hiçbir paradoks, bilimsel ya da felsefi kaygı barındırmayan ve alternatif kültür içerisinde en çok işlenmiş zamanda yolculuk temasıdır. Takip edeni yormaz, nettir ve eğlencelidir. Geçmişe dönüp dilediğiniz olaya müdahale edebilir ve bu sayede geleceği yeniden şekillendirebilirsiniz. Geleceğe gittiğinizde kimse *"Yıllardır neredeydin?"* diye size sormaz. Zaman gayet çizgiseldir ve iki yönlüdür. Zaman-mekan kavramı bütün evren için dünya üzerindeki kurallara dayalı yürümektedir. Evren verilen her kararda dallanıp budaklanır, olasılıklar her seferinde farklı bir boyut oluşturur. Zaman gezgini zamanda yolculuk ederken farklı paralel evrenler yaratır ve daha sonra onlarda dolaşabilir.

İşlendiği eserlere örnekler: *Back to the Future, The Terminator, Doctor Who*

Değiştirilemez Geçmiş ve Gelecek

Olan olmuştur mantığına dayanır. Kadercidir. Zaman bir düzlem değil tek bir noktadır. Geçmiş, gelecek ve şu an aynı anda yaşanmakta, ne olduysa, ne olacaksa ve ne oluyorsa aynı anda gerçekleşmektedir, gerçekleşmiştir. Siz bir defa doğduysanız zamanda yolculuk yapıp geçmişteki dedenizi öldürseniz dahi bir paradoks ya da paralel evren oluşmaz. Bu zamanda yolculuk kavramı çok fazla eserde işlenmemiştir ve anlaşılması güçtür. Zaman kavramını farklı yorumlamakla alakalıdır. Anlamak için Fringe'deki Observer'ları düşünebilirsiniz. Onlar için zaman tek bir andan ibarettir ve olan olmuş, gerçekleşen her şey gerçeklemiştir. Zamandan bağımsızdırlar. Sizin zaman yolculuğunuz bir şekilde evreni büktüğünüz ve zaten yaşanan başka bir ana hızla gittiğiniz, orayı gözlemleyebildiğiniz fakat hiçbir şeye müdahale edemediğiniz, etseniz dahi hiçbir şeyi değiştirmeyeceğiniz, daha önceden bilinen, gerçekleşmiş ve gerçekleşecek olan sıradan bir yolculuktur.

İşlendiği eserlere örnekler: Kısmi bir şekilde *Lost ve Fringe*













Zihinsel ve Metafizik Olarak Zamanda Yolculuk

Popüler kültürün zaman makinesi aşkı sayesinde edebiyatın eski örneklerinde ve yer yer günümüz romantik sinemacı ya da yazarlarında da rastladığımız zamanda yolculuk türüdür. Kişi uyuyarak, bir geçitten geçerek, hipnoz etkisinde, ilaçlar etkisinde v.b. teknolojiden uzak yardımcı etkenler ile zamanda yolculuk yapar. Özellikle H.G. Wells'den önceki eserlerde anlatılan zamanda yolculuk teması bu şekildedir. Geleceği tasvir etmeye çalışan hikâye anlatıcıları öykülerinde çeşitli yöntemlerle kahramanlarını geleceğe göndermişlerdir. Geçmişe yapılan hem müdahale amaçlı hem de romantik yolculuklar genelde son derece naiftir. Tamamen hayalci ve doğa üstü bir kuramdır. Bazen doğaüstü bir şekilde farklı zaman dilimlerindeki iki insanın iletişime geçmesi şeklinde de olabilir.

İşlendiği eserlere örnekler: *Slaughterhouse Five, Midnight in Paris, Time Traveler's Wife, Groundhog Day, The Butterfly Effect, Frequency, The Lake House*

Zamanda Yolculuk Yapmadan Geleceği Görebilmek

Günümüz bilim kurgularının sevdiği bir konudur. Bütün şartların analiz edilip, bütün ihtimal ve olasılıkların en ince şekilde hesaplanıp, sayısal tüm verilerin doğanın matematiği tarafından takip edilebilmesi sonucu ortaya çıkacak olan geleceği, kusursuz bir şekilde önceden tahmin etmemizdir. Bu sayede geleceğe yolculuk etmeden gelecek hakkında net fikirlere sahip olabilir ve olaylara zamanında müdahale edebiliriz. Algılarını sonuna kadar açan ve beyninin çok büyük yüzdesini kullanabilen bir insan, etrafını kusursuz bir şekilde analiz edip bütün olasılıkları hesaplayabilir. Olasılıklar arasından uygun elemeyi yaptığı takdirde gelecek gözünün önünde olacaktır. Tabii bunu yapan sizin yerinize bir makine de olabilir. Doğa bir matematikten ibarettir ve onun hareketlerini tahmin edebilmek için uygulanması gereken bir işlem her zaman vardır.

İşlendiği eserlere örnekler: *Olasılıksız, Person of Interest, Minority Report*

EVİNİZDE KENDİ İMKANLARINIZLA YAPABİLECEĞİNİZ ZAMANDA YOLCULUK TESTİ

Şu an elinize bir kağıt alın ve üstüne, *"Sevgili ben, eğer bir gün zamanda yolculuk imkânın olursa lütfen –içinde bulunduğunuz tarih, saat, koordinata gelip beni gör. Bu teknolojiye yetişmeme ihtimaline karşı ise bu notu çocuğuna bırak, o da nesilden nesile aktarsın. Sevgiler, kendin."* 5-10 saniye içerisinde kendiniz ya da x nesil ötesindeki torununuz zile basıp gelmezse, ya zaman makinesi bizim dünyamızda, insanlığın şu anki tanımı dahilinde hiç icat edilmedi ya da o not salak torunlarınızdan birinin pantolonunun cebinde çamaşır makinesinde yıkandı ve yok oldu.

The Timeline

27 - Ekim - 3722

GEÇMİŞTEN BUGÜNE, YOLCULUĞUMUZ GELECEĞE...

BİLİMSEL OLARAK ZAMANDA YOLCULUK MÜMKÜN MÜ?

Öncelikle şunu idrak etmemiz gerekiyor: "Zaman" kavramı insanın kendisinin yarattığı, daha sonra rakamsal olarak somut verilere döktüğü ve sadece anlayabildiğimiz evren için geçerliliği olan özünde soyut bir kavramdır. Zamanın dördüncü boyut olduğunu söylenir. Bu da sadece bir teoridir. Mühim olan zaman ve uzayın birbirine nasıl bağlı olduğunu çözebilmektir. Uzayda yol alan ve zaman kavramının barınmadığı, kütle çekimin neredeyse sonsuz olduğu kara delikleri çözmemiz gerekir. Onun hakkında "geçmiş-gelecek" yani "ileri-geri" şeklindeki basit düşüncemiz aslında zamanında insanların Dünya'yı düz görmesi gibi bir görüş bile olabilir. Onun ne olduğunu ve nasıl algılamamız gerektiğiniz tam olarak çözemediğimiz müddetçe -ki bu pek mümkün görünmüyor- zamanda yolculuk sadece onu algılayabildiğimiz kadar ürettiğimiz teorilerde mümkün ama ne yazık ki bilimsel olarak hiçbir zaman mümkün olmayacak gibi görünen bir hayaldir. Yine de bu durumu iki yönüyle incelemekte fayda var.

Geleceğe Yolculuk

Einstein'ın izafiyet teorisine göre zaman görecelidir ve uzaydaki hızımıza göre değişiklik gösterir. Zamanın yavaşlaması veya hızlanması, bizim başka bir şeye göre ne kadar hızlı olduğumuzla ilişkilidir. Bir cisim hızlandıkça zamanı genişler. Zaman genişlemesi, cisim için zamanın daha yavaş akmasıdır. Bilimsel olarak olası görülen, hatta şu anki zamanı algılayış kavramımıza göre formüller ile ispatlanmış olan zamanda yolculuk imkanı sadece geleceğe gitmektir. Tek yapmamız gereken ışık hızına yakın bir hızda hareket etmektir. Bu sayede zaman bükülür ve bizim için durma noktasına gelir fakat diğer her yerde zaman aynı şekilde devam etmektedir. Hızımız tekrar normale döndüğünde bizim için çok kısa bir süre geçmiş olmasına rağmen normal hızında ilerleyen zaman almış başını gitmiştir. Böylece kendimizi gelecekte buluruz. İzafiyet teorisine göre bu mümkündür fakat ışık hızına ulaşmak şu an için mümkün değildir. Buna yetecek bilimsel bilgi ve mühendislik şu an için yoktur. Kaldı ki ışık hızında seyahat eden bir canlı moleküler bozulma yaşayarak bu formdan enerji formuna dönüşecektir. Daha sonra eski formuna dönmesi ise mümkün değildir. Bununla beraber yüksek miktardaki kütle çekimi de zamanı esnetir, yer çekimi ne kadar fazla ise zaman o kadar yavaş ilerler. Bu da çeşitli deneyler ile kanıtlanmıştır. Dünya üzerindeki bir insan ile farklı yer çekimi olan bir yerdeki insan bir yerden sonra aynı zaman diliminde değillerdir. Bir kara deliğe girip çıkılabilseydik zamanda yolculuk yapmış olurduk.

Bütün bunlar şu an için imkansız görünse de teoride mümkündür. İleride teknolojinin nasıl gelişeceği, zaman kavramını algılamamızın ne boyutlara varacağı, onun hakkında yeni neler keşfedeceğimiz gelecekteki insanın geleceğe gidebilen bir zaman yolcusu olup olmayacağını belirleyecek. Ama aklıma takılan bir soru var; zaman yolcusunun rastgele gittiği gelecekte dünya yerinde değilse ne olacak?

Geçmişe Yolculuk

Henüz hiçbir bilimsel teori ile olabilirliği ispatlanmamıştır. Mevcut senaryolar ise bilimsel verilerin ve bildiklerimizin dışında alışılmamış şartlar gerektiriyor. Gökyüzündeki yıldızların birçoğunun yüzyıllar önceki halini gözlemleyebiliyor oluşumuzdan yola çıkarak, gezegenimizden x ışık yılı uzağa gidip hala onu gözlemleyebilirsek bir nevi geçmiş tarihi gözlemlemiş oluruz. Fakat bu özünde bir zaman seyahati değildir. Dünya'dan ışık yılı mesafeleri kadar uzaklaşsak ve elimizde Dünya'yı gözlemleyebildiğimiz bir alet olsa ne kadar ışık yılı mesafe aldıysak Dünya'nın o kadar yıl önceki halini gözlemleyebiliriz. Fakat bizim Dünya'yı terk ettiğimiz zamana göre kendimizden önceki geçmişi mi yoksa bizden sonraki geleceği mi gözlemlediğimiz bu ışık yılı mesafelerini ne hızda kat ettiğimize bağlıdır. O an içerisinde belki de kendi yarattığımız bir kara delik ya da yıldız geçidi yardımı ile bir ışık yılı ilerisine gidebilir ve Dünya'yı gözlemleyebilirsek Dünya'nın tam 1 sene önceki halini gözlemleriz. Mesela 1 Ocak 2014'de bu yolculuğu gerçekleştirip Dünya'yı gözlemlediğimizde 1 Ocak 2013 yılbaşı kutlamalarını görürüz. Ve eğer bu yolculuk formülize edilebilirse tarihin istediğimiz anını gözlemleyebileceğimiz mesafelere gidebiliriz. Bütün tarihi canlı olarak izleyebiliriz. Gözlemlediğimiz zamana tekrar gidecek ya da uzaktan müdahale edebilecek teknolojiyi de geliştirirsek işte o zaman işler değişir. Ama görüyorsunuz ki geçmişe yolculuk, hiçbir bilimsel veriye dayanmayan, tamamen varsayımlara dayanan bir bilim kurgu gibidir. Bir de dosyanın farklı bir yerlerinde bahsettiğimiz paradokslar devreye girdiğinde zaten geçmişe yolculuğun ne kadar imkansız göründüğünü daha rahat kavrarız.

Uydururken faydalandığımız kaynaklar:

Stephen Hawking – *Zamanın Kısa Tarihi*
Paul J. Nahin – *Zaman Makineleri*
J. Richard Gott – *Einstein Evreninde Zaman Yolculuğu*
Carl Sagan – *Kozmos: Evrenin ve Yaşamın Sırları*
http://www.zamandayolculuk.com

ZAMANDA YOLCULUKTA PARADOKSLAR

Zamanda yolculuğun en büyük sorunlarından biri oluşma ihtimali olan paradokslardır. Tabii bunu iki taraflı yani hem geleceğe hem de geçmişe gidebildiğimiz bir zamanda yolculuk kavramına bağlı olarak söylüyoruz. Sadece bilimsel olarak mümkün olan geleceğe gidildiğinde bu tür paradokslara rastlayamayız. Zaten paradoksların varlığı ve üretim amacı zamanda özellikle geçmişe gitmenin mümkün olamayacağını ispatlamaktır. En çok bilinenlerden olan "*dede paradoksu*" şunu sorgular; geçmişe gidip dedenizi öldürürseniz ne olur? Dedenizi öldürdüğünüz takdirde sizin hiç doğmamış olmanız ve zaman yolculuğu yapmamış olmanız gerekir. Bu durumda dedenizin katili kimdir? Bu soru sonsuz bir döngüyü beraberinde getirir. Buna göre geçmişe yolculuk imkansızdır. Paradokslara karşı görüş olarak gelişen paralel evrenler kuramına göre ise siz geçmişe dönüp dedenizi öldürdüğünüzde yeni bir zaman çizelgesi yaratıp onun üstünde yaşamaya başlarsınız. Bu zaman çizelgesinde dedesini öldürmüş, katil, adi ve suçlu bir zaman yolcusunuzdur. Dedenizi öldürmüş olmanız sizin o evrende doğmanızı engeller ama o andaki sizi, kendi zaman diliminizden koparıp paralel bir evrene gönderir. Ama belki de zaman makinesi bulunduğunda insanlar paradoksları engelleyecek bir teknolojiyi de beraberinde geliştirebilirler yahut evrenin kendisi bu paradoksa izin vermeyebilir. Paradoksun dibine vuran, **Robert A. Heinlein**'in 1958 tarihli "*Siz zombiler ise...*" isimli süper bir kısa hikâyesi vardır ki kesinlikle şu videodan izlemeniz gerekir: http://bit.ly/1eiJEws



STRAHD VON ZAROVICH

HÂLÂ KIRMIZI KADİFE GİYEN VAMPİLER VAR

Vampirlerin madara olduğu dönemleri geçtik galiba. *Twilight* bitti, *Vampire Diaries*'ı hatırlayan pek yok, geri kalanları ben bile unuttum artık. Mide bulandırıcı bu varyasyonları geride bıraktığımıza göre, oturup Dracula'nın yolundan ilerleyen ve siyah, beyaz, kırmızı renklerde giyinen bir kontu misafir edebiliriz sayfalarımıza.

"I AM THE ANCIENT"

Strahd von Zarovich, aslen Barovia'nın iktidar ailesinin en büyük oğlu olmasına rağmen, bizimle tanıştığında Ravenloft'un merkezindedir. Ravenloft dediğimiz, aslında *Dungeons & Dragons* sisteminin gotik korku kısmını sunar. Ama diğer "Prime"lardansa, daha çok "Plane" yapısındadır, hatta bir demi-plane'dir. Karışıksa eğer, boşverin, tek bilmeniz gereken şey Ravenloft'un, bu sebeple de Barovia'nın zamandan ve mekândan bağımsız olduğudur.

Orada yaşam donuktur, orada yaşam ölüme giden en hızlı yolu seçmeye heveslidir. Orada heyecan ya da mutluluk yoktur. Çünkü orası Dehşet'in anavatanıdır.

"I AM THE LAND"

Ama Strahd, hep bu sıfatlarla anılan birisi değildi. Aslında adil ve iyi niyetli bir savaşçıydı. Savaşçıydı, çünkü Barovia'nın kurallarına göre ailenin büyük çocuğu asker, ortanca çocuğu mali işlerden sorumlu, ufak çocuğu ise rahip olurdu. Strahd da bu kuralı takip etti sadece.

Ailesi hükümdarlık hakkı ellerinden alınıp sürüldüğünde, 20 yıla yakın zaman tahtı geri almak için savaştı. Her kılıç savuruşunda insanlığından bir parça kaybetti ama, adaleti ve doğru şeyi yaptığı düşüncesi devam etmesini sağladı. 20 yılın sonunda, tahtın başına geçtiğinde ve ailesine Barovia'nın tekrar güvenli olduğu bildirdiğinde ise lanetin yolunu çoktan çizmişti. Küçük kardeş Sergei, müstakbel eşi Tatyana ile geldiği andan itibarek Strahd'ın verdiği her karar, onu daha fazla dehşetin sınırlarına çekti.

Tatyana'nın gözlerinde yaşlılığın getirdiği "ölüm" korkusu Strahd'ın çevresini sardığında, nefretini körükleyerek yapabileceği tek şeyi yaptı savaş lordu: Ölüm'ün kendisiyle anlaşmaya vardı.

Tam da küçük kardeşinin düğün gününde, bir hançer kullandı Strahd. Ba'al Verzi hançeri Sergei'yi delip geçerken, kendiliğinden ölümcül bir yara bırakmıştı bile. Zaten Ba'al Verzi hançerini kınından çektiğinde, kan akıtman gerekir. Yoksa bunun sorumluluğunu taşırsın.

Kardeşinin kanı ile mühürlediği bu anlaşma, kendi inancına göre sevdiğini verecekti ona ama sebep olduğu dehşet, Tatyana'nın kendi canına kıymak için sislere doğru atlamasına vesile oldu. İşte o günden beri Strahd von Zarovich, her yüz yılda bir Tatyana'nın tekrar dirilmiş halini elde etmek için çabalar. Her seferinde azalan, ama asla yok olmayan bir umutla hem de.

BIÇAKTAKİ KAN

Ravenloft'ta her toprak lordunun yönettiği bir arazi vardır ve bu arazilerin sınırı kontrolü **The Dark Powers**'da olan sisler tarafından sağlanır. Gotik temayı tümüyle içinde barındıran Ravenloft, dehşetin yanında acı ve ızdırabı da körükler. Her toprak lordu, kendi dünyasında bunu tebasına uygularken, The Dark Powers da aslında toprak lorduna aynı şeyleri uygular. İşte bu döngünün içinde Strahd, hayatının sonuna kadar çabalamaya devam eder. Üstelik umudunu tümüyle kaybetmediği için hiç, hayatı sonsuzluk olacak, o da bu ızdırapla dehşetin vatanında sürüklenip gidecektir. **-Sarp**

RAVENLOFT'UN KÖKENİ

Detaylara inersek, Ravenloft aslında Strahd'ın içinde yaşadığı kalenin adıdır. Bahsi geçen demi-plane, Demi-plane of Dread ya da eski ismiyle Plane of Terror'dur. Ama setting'in adı da olduğundan, Ravenloft diye bahsetmek problem olmaz.

Ravenloft'u çevreleyen asıl güç, yani The Dark Powers, oldukça mistiktir. Kimileri mistik canlıların bir dövüş sonrasında yok olarak özlerinin bu demi-plane'i oluşturduğunu söyler, ama gerçekte ne olduğu bilinmez. Bu güçler, gerek kötücül gerek normal yollardan Ravenloft'ta olan her şeyi manipule edebilirler. Zaten buranın bir azap bölgesi olmasının en net sebebi onlardır.

ŞÖYLE BİR UĞRAYANLAR

Jander Sunstar

Strahd'ın karşısında, sevdiği kadın Anna'nın öcünü almak için çıkan bir vampirdir kendisi. Hikâyesindeki en acıklı şey, bu vampirin aslında bir Altın Elf olmasıdır. Güneş'i hissetme hakkı elinden alınan Jander, elinden geldiğince iyi olmasına rağmen bir katliam sonucunda Ravenloft'ta bulur kendini. Strahd ile olan çekişmesinin sonucu ne olursa olsun, güneşe lanetini temizlemeyi uygun görmüştür. Serinin ilk kitabı *Sislerin Vampiri*'nde yer alır.





Vecna

Greyhawk'tan gelen bir büyücüdür kendisi. Tabii hayatının ilerleyen aşamalarında lich, arch-lich ve son olarak D & D 3rd Ed. İle temel tanrılardan biri mertebesine ulaşmıştır. Yaptıkları yüzünden Ravenloft'a atılan ve oradan bir şekilde" kaçmayı" başaran iki kişiden bir tanesidir. Sol eli ve sol gözü, vücudu yok edildiğinde geriye kalan iki parçadır. Bu sebeple tanrılık mertebesinde bu iki uzvu yok olarak tanımlanır.

Azalin

Greyhawk'tan gelen ve soylu bir alenin parçası olan bu büyücü, iktidar hırsının ve büyüye açlığının sonunda kendisini Boravia'da bulur. Kendi toprağına sahip olup orayı yönetirken demi-plane'den kaçmaya çabalayan Azalin, bu konuda başarısızdır ancak sislerin ötesini bir nebze de olsa görebilecek yetiye sahiptir. İşin ilginci, zamanın sapması sebebiyle Strahd'ı hırpalayan Ölüm'ü yaratma gibi bir vukuatı da vardır.





Lord Soth

Dragonlance'ın en acıklı hikâyelerinden birini yaşamış olan eski Solamniya şövalyesi, şimdinin Kara Gül Şövalyesi de Dehşetin vatanına gelenlerden birisidir. Uzun yıllar yaptıklarının işkencesini çekip, Strahd'ı ya da bu dünyayı tam olarak anlamlandıramayan Soth, aynı Vecna gibi bir şekilde Ravenloft'u arkada bırakabilen bir karakterdir.

Sanırım korku insanoğlunun yaşayabildiği hisler arasında en acayip olanı. Temel olarak kötü bir his olsa da sırf bu duyguyu yakalamak için filmler izliyor, kitaplar okuyor, oyunlar oynuyoruz. Hatta bu eserler bizi korkutmayı başaramadığı zaman eleştirmekten de kaçınmıyoruz. Kimimiz hayaletlerden korkuyor, kimimiz cinlerden, kimimiz yaratıklardan, kimimiz parça parça olmuş bedenlerden, kimimiz örümceklerden... Biz de bu ay korku hissi yaşatmasının garanti olduğunu düşündüğümüz eserlerden bir derleme yapmak istedik ve inanılmaz geniş bir seçenek yelpazesi içinden kendimizce ön plana çıkanları listeledik. **-Eser**

10



The Exorcist / William Peter Blatty - Kitap (1971)

The Exorcist (Şeytan) filminiin ürkütücülüğünü beşle çarpın, 666 ile toplayın, alın size kitabın korkutuculuk değeri. Tamam merdivenlerden ters köprü yaparak inen Regan'ın görüntüsünü akıllardan çıkarmak çok zor bir iş, ama bir de buna benzer sahneleri herhangi bir görsel destek olmadan kafanızda canlandırmak zorunda olduğunuzu düşünsenize.

9



Salem's Lot / Tobe Hooper - Film (1979)

Stephen King'in aynı isimli romanının özgün biçimde uyarlanarak televizyon ekranlarına taşındığı Salem's Lot bünyesi Twilight vampirleri ile zehirlenmiş gençliğimiz için bir panzehir niteliğinde. Her ne kadar televizyonda kitaptaki vahşet seviyesi düşürülmüş olsa da, ufacık bir kasabada vampirler arasında kalmanın ne pis bir şey olduğunu hissetmek ve muhtemelen şimdiye kadar gördüğünüz en tırsınç vampirle (Bay Barlow) tanışmak için geç kalmış sayılmazsınız.

8



Alien (Ridley Scott) / Film - 1979

Uzayın ne kadar korkutucu, karanlık ve tehlikeli bir yer olabileceğinin kanıtı olan **Alien**'ın yaşattığı klostrofobik korku hissini unutmak mümkün değil. Kendimizi Ripley'in yerine koyup *"ben olsam Alien tarafından elli kere yenmiştim"* dediğimiz anda bu kült film de görevini yerine getirmiş oluyor. Midenizden pırt diye yavru Alien çıkması sizce de korkunç bir şey değil mi? Kesin acıtıyordur.

7



Books of Blood (Clive Barker) / Kitap – 1984

"Korkunun geleceğini gördüm, ismi Clive Barker'dı". Stephen King gibi bir ustadan böyle bir övgü almayı sonuna kadar hak eden Barker'ın birbirinden korkunç temalı kısa öykülerini okuyunca sizin de aynı şeyi düşünmeniz pek muhtemel. Uzuvlarından birbirine bağlanmış insanların oluşturduğu dev titanlar kavga ederken havada uçuşan kol bacaklar, ezilen kafalar, kırılan kemikler muhtemelen sizin de tüylerinizi diken diken etmeye yetecek.

6



Clive Barker's Undying / Video Oyunu – 2001

Bu oyunda bir Howler gerçeği var ki benim diyen adamı bile yerinde hoplatır valla. Zamanının en etkileyici fragmanlarından birine sahip olan **Undying** (Covenant kardeşlerin önce normal, sonra da yaratıklaşmış halleriyle çektirdikleri aile fotoğrafı unutulmaz) attığınız her adımda gerginlik seviyesini en üst seviyede tutmayı başarabilen ender oyunlardan biriydi.

5



Silent Hill / Video Oyunu – 1999

PlayStation'daki en güzel şey neydi deseniz cevabım hiç düşünmeden **Silent Hill** olurdu. Düşünsenize; gecenin bir vakti yolda yürürken etrafı sis bassa, uzaktan çocuk sesleri falan gelse, cebinizdeki telefon aynı bir telsiz gibi cızırdamaya falan başlasa ne güzel olurdu değil mi? Eminim ki Silent Hill hayatımıza birbirinden çarpık karakterleri sokmamış olsaydı bile sırf atmosferiyle bile korkutmayı başarabilirdi.

4



It (Stephen King) / Kitap - 1986

Bu kitap (ve filmi) hayatımıza girmeden önce her şey ne kadar da güzeldi. Palyaço dendiğinde aklımıza sirklerde komiklikler yapan, sakarlıklarıyla güldüren tipler gelirdi. Sonra O'yu okuduk ve her şey değişti. Bir nesil palyaçolardan korkmaya, hele ki küçükler geceleri palyaçolu kabuslar görmeye başladı. Kişilerin korkuları üzerine bu kadar güzel giden bir eser zor bulunur.

3



Night of the Living Dead (George Romero) / Film – 1968

Annenin bodruma indiğinde küçük kızı Karen'ın babasını yediğini gördüğü sahne ile akıllarına kazınan **Night of the Living Dead** resmen bir türün doğuşuna sebep oldu. Tamam günümüzde zombiler resmen sprint atıyor, düz duvara tırmanıyor ve daha becerikli olduklarından 'daha korkutucu' gibi geliyorlar ama ı ıh, bunların hiçbiri umutsuzluğu nefis biçimde yansıtan bu filmdeki 'seni almaya geliyorlar Barbara' repliği kadar korkunç değil.

2



The Ring (Gore Verbinski) / Film - 2002

Hollywood versiyonunun orijinalinden daha korkutucu olduğu ender filmlerden biri olan The Ring yüzünden yolda uzun saçlı Japon kız görünce yönümüzü değiştirir olduk. **Samara**'nın televizyondan çıktığı o sahnede kalbi güp güp etmeyen, video kasetteki görüntüleri seyrederken irkilmeyen, gecenin bir yarısı arkadaşlarını arayıp '7 gün içinde öleceksin' diye şaka yapmayan bizden değildir.

1

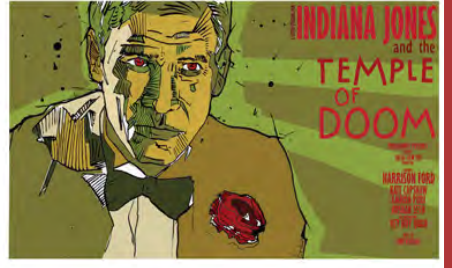


The Thing (John Carpenter) / Film - 1982

The Thing basit bir nedenle Carpenter'ın filmleri arasından sıyrılmayı başardı: Paranoya. Zaten Antarktika gibi kuş uçmaz kervan geçmez bir yerde kısılı kalmışsın. Bir de karşındaki insan mı, yoksa yaratık mı bilemiyorsun. İçine girdiği canlının şeklini alan bir uzaylı organizma ile karşı karşıya olduğunuzu anlarsanız tabi ki güven duygusunu kaybeder, tamamen paranoyanın etkisi altına girersiniz. Üstüne bir de zamanına göre son derece başarılı *gore* sahnelerini ekleyince, ohh tadından yenmez.











BERKAY DAĞLAR

SESİ TÜRKÇE, YERİ SOKAK

İllüstrasyonların ilk olarak Nazi Almanya'sında propoganda amacı ile yaygınlaştığını biliyor muydunuz? Geçmişte sadece politika amaçlı kullanılan –ki halen kullanılan- bu araç gezegenimizin geçirdiği soğuk değişimin ardından önce bir yeraltı hobisine daha sonra ise popüler kültürün bile hevesle üstüne atladığı bir sanat dalına dönüştü. Son yılların en yaratıcı, en yenilikçi, en muhalif, en mizahi eserleri buradan çıkıyor ama hepsinden önemlisi illüstrasyonların artık bir çeşit sokak diline dönüşmüş olması. Tabii bu dili konuşabilmek yetenek istiyor, hem de sonradan kazanılacak türden değil doğuştan hediye edilen bir yetenek... **Berkay Dağlar** da kendisine verilen bu hediyeyi hayattaki tarzıyla birleştirmiş, sanatını keyifle icra eden, tavrını ve tarzını tüm içtenliğiyle ortaya koyarak biz takipçilerini de keyiflendiren gencecik bir sanatçımız.

Berkay bizden biri, Başka türlü olmak da istemiyor. Sinemaya gidiyor, oyun oynuyor, Türk filmi izliyor ve onu besleyen tüm bu kaynakları çizgilerine aktararak başkalarıyla paylaşmaya çalışıyor. 24 yaşında ve gerek yurt içi gerekse yurtdışında birçok başarılı işe imza atmış biri. Sayfada gördüğünüz eserler içerisinde muhakkak tanıdıklarınız olacaktır. Özellikle bu yıla damga vuran Gezi olayları sürecinde çizdiği illüstrasyonlar sosyal medyada bir şekilde karşınıza çıkmıştır. Eğer siz çoktan Berkay Dağlar ismini googgle'lamadıysanız, biz sizin yerinize de yapmış olalım. Çünkü Berkay'ın çizdiği diğer illüstrasyonlar ve hazırladığı posterler de en az Gezi posterleri kadar etkiledi bizi.

Popüler kültürü, bilimkurguyu, Türk sinemasını ve gündemi çizmeyi seviyor. Burun kıvırdığımız bazı şeyler onun eserlerinde ilgi çekici hale gelebiliyor. Bazen bir poster çiziyor, bazen kurmaca bir film afişi yapıyor, bazense olan filme yeni bir afiş yapıyor, kafasına esiyor **Öztürk Serengil**'i tişörte basıyor, bir şeylere inanıyor ve onu korkmadan kağıda döküyor. Yeteneğini kullanarak eviriyor, çeviriyor, düşünüyor ve üretiyor. Zihnimize ulaşmayı ve bizi etkilemeyi gayet iyi beceriyor. Bir sanatçıda olması gereken yaratıcılık, bakış açısı ve kendine özgü tarz onda fazlasıyla mevcut. İlerde ismini daha fazla duyacağımızdan da eminiz. **-Pozan**









UMUT SARIKAYA



KAHROLSUN İÇİNDEN SEBZE YEMEĞİ ÇIKAN DONDURMA KUTULARI

70'li yılları ve 80'lerin başını yaşayanlar bilirler; o yıllarda yaşanan hayatlar bugünkü kadar çeşitli değildi. Birçoğumuz ortadirek ailelerin çocuğuyduk. Muz yılbaşında yenirdi, Star 1'in hayatımıza girmesiyle birlikte televizyonda Ninja Kaplumbağalar'ı izledik, pazarları kasvetliydi; çamaşır yıkanırdı, biz yıkanırdık. Akşam *Bizimkiler*'in bitişiyle birlikte zar zor yapılan *Parliament Pazar Gecesi Sineması* izleme pazarlıklarının ardından ertesi günün yapılmayan ödevlerinin iç sıkıntısıyla birlikte yatakta dönüp durulan dakikalardan ibaretti hayat birçoğumuz için.

O dönemin üzerinden çok uzun yıllar geçti. Artık hayat rutinlerimiz çok farklı ama 1980 doğumlu Umut Sarıkaya'yı bu kadar sevmemizin en büyük nedeni, o yıllara dair unuttuğumuz küçük ayrıntıları hatırlatmasıydı belki de. Gerçi her ne kadar büyük bir Umut Sarıkaya hayranı olsam da itiraf edeyim, inceden uyuz oluyorum kendisine. Zamanında günlerce aylarca röportaj yapmak için peşinden koşmuş olmama rağmen kabul ettirememiştim. Oysa ki tek isteğim kırmızı beyaz çay bardağı altlıklarının olduğu bir aile çay bahçesinde -belki de çekirdek çitleyerek- karbonatlı çay içip sohbet etmekti. Baklava desenli kazağım bile var halbuki; hem *sarı gazoz* da içebilirdik çay yerine :(

Tabii ki sadece 80'li yıllar yok Umut Sarıkaya'nın karikatürlerinde. "İkeya" tasarımcısı Ehlen Ojerstaam, Youtube'un kuruluşu, Aktiva, Formspring, Thom Yorke gibi yakın dönem tespitleri de sıklıkla karşımıza çıkıyor. Hepimizin yaşadığı, hepimizin bir şekilde karşısına çıkan, fark ettiği ve unuttuğu, es geçtiği ya da belki de hiç fark etmediği ayrıntıları çekip derginin sayfaları arasında karşımıza çıkarmayı bu kadar iyi becerdiği için böylesine çok seviyoruz belki de karikatürlerini. Mesela bir 40 yıl kadar düşünsem "genelde yine anarşizme oy veririm de yerelde belediyeye oy vericem" diyen bir *Bakunin* aklıma gelmezdi, İskeletor'un soyadına Çakıroğlu demezdim, Hello Kitty'i Bayındırlık Bakanlığı'nda işe sokmazdım, Taxi Driver'ın meşhur "are you talking to me"sini "konuştuğun biri var mı" olarak çeviremezdim, Pasteur'ün "süd zehri alır" diyebileceği aklımın ucundan geçmezdi; ya da bir ülke kursam ismine "Semih Cumhuriyeti" diyemezdim. Hani anne babalarımızın salonlarında evladiyelik koltuk takımları olur da minderlerinin arasına leblebi, uzaktan kumanda pili, bozuk para, düğme gibi abuk sabuk şeyler kaçar ya; Umut Sarıkaya'nın zihnini bu koltuk takımlarına benzetiyorum ben biraz. Zira bu kadar ince tespitlerin ve ayrıntıların berrak bir zihinden çıkıyor olması çok muhtemel gelmiyor bana.

Karikatürlerden bu kadar bahsedip de **Benim de Söyleyeceklerim Var**'ı es geçmek olmaz. Tahminimce gerçek hikayeleri anlatmaya başlayıp da bir noktadan sonra hayal gücünün işin içine girmesiyle birlikte olayların bambaşka yerlere gittiği yazılarından oluşan *Benim de Söyleyeceklerim Var* köşesi de en az karikatürleri kadar mükemmel. Çoğu zaman "takımdan ayrı düz koşu yapan futbolcu" ruh halindeki yazılar kitap serisi haline de geldi. Henüz okumadıysanız en kısa zamanda edinin ve "Meriç olma"nın nasıl bir his uyandırdığını doya doya yaşayın. **-Damla**



KARAKTERLER

En ünlü kişilerden, hiç dikkatimizi çekmeden sokakta yanımızdan yürüyüp geçen insanlara kadar oldukça geniş bir karakter skalasına sahip karikatürleri. Hepsinin ortak özelliğiyse esas karakterlerin çoğu zaman loser olarak tabir edebileceğimiz tiplerden oluşması... Hadi loser biraz ağır kaçabilir, "ortalama" diyelim bu tipler için. Sokakta burnundan sümükler akarak oyun oynayan çocuk, bir bardak çay içebilmek için binbir yalakalık yapan "yancı", anasına babasına atar yapan sinirli ergen, mahalle arasındaki düğün salonuna gitmek üzere hazırlanan orta yaşlı teyze gibi sıradan tiplerin çoğu zaman başrollerde olması bir yana; "sabah kahvemi içmeden uyanamıyorum, öğle yemeğinde yağsız yoğurt tercih ediyorum, bu yaz Kabak'a gitmek lazım ama çok bozuldu oralar" diyen tipler de sıklıkla "ya..ak gibi adam" olarak tanımlanır.

POLİTİKA



Mizah dergilerinde politik karikatürler görmeye alışkınız; hatta "bir ana muhalefet partisi olarak mizah dergileri" gibi bir tanım yapsak çok da eğreti durmaz. Genelde ikinci ve üçüncü sayfalarda yer edinen ve iktidarı eleştiren bu politik karikatürler, *İşimdeyim Gücümdeyim* sayfalarında kendine çok farklı şekillerde yer buluyor. Özellikle **Bakunin, Marx** ve **Lenin**'le sıklıkla karşılaşıyoruz. Tamam mizah hayal gücü istiyor, zıtlıklar üzerinden ilerlemek gerekiyor ama "askere gidip geldiğime göre artık anarşizmi kurabilirim" diyen bir Bakunin nerden aklına gelir yahu? (Gezi direnişindeki "süd zehri alır"ı hatırlayan var mı?)



MÜZİK

Umut Sarıkaya'nın pas geçmediği diğer bir konu da müzik. Hayko Cepkin'e benzetilince *ne alakası var, şu piyasada herkes kendi ekmeğinin peşinde* diyen Marilyn Manson ile Thom Yorke'un yanaklarını sıkıştırarak *milleti üze üze kendine ev yaptın Radiohead* diyen adam benim favorilerimden. Tabii kilise yakan black metal grubunu da unutmamak lazım (odunları kurularından topla Cemiiiiiil –brutal vokal).



AYRINTILAR

Üzerinde en çok durmamız gereken madde bu bence. Her biri adeta ayrıntılar geçidi olan tek karelik çizimler (bir anda kapağı düşen kütüphaneli divan, kapı eşiğine tırmanan çocuk, yün yorgan, eşofmanın dizlerindeki potluk vs) bir yana, konuşma balonlu çizimlerinde bile hiç beklenmedik bir anda keşfedilen ince bir ayrıntıyı ya da ses efektini az mı dilimize doladık? Hatta çoğu zaman karikatürdeki espriden bile daha çok güldük kıyıda köşede yakaladığımız ayrıntılara.



ABSÜRTLÜK

Yengeç Burger'in sahibi Bay Yengeç için "o böcek bile rızkına koşuyor" diyen *Aytek*, "her şey sinirsel, her şey" diyen *Freud'un annesi*, Stephen Hawking'e "oğlum keriz misin sen, sana namaz yok" diyen adam, sör olduktan sonra maçlara bedava giren *Eltın Con*, kızın sildiği telefon numarasını hatırlamak için nöronlarını döven adam Umut Sarıkaya'nın absürt dünyasının birkaç örneği. İşte bu yüzden bir önceki sayfada "arasına leblebi kaçmış koltuk takımı minderi" tanımlaması yapmıştım bu adamın zihni için.

ELYSIUM

ELYSIUM YOLCUSU KALMASIN!

Bilimkurgu sineması adına bu seneden oldukça umutluyduk aslında. Uzun zamandır olmayan miktarda bir çok beklenen bilim kurgu filmi vizyona girecekti ve bunlardan 2 tanesinin bile klasik olabilme, ileride çocuklarımızla izleyebileceğimiz bir film olabilme ihtimali bizi heyecanlandırıyordu. Ama ne yazık ki hiç biri vasatın üstüne çıkamadı ve hayallerimiz başka bahara kaldı. Bu baharlardan en yakını ise şu an için 2015 gibi gözüküyor. Vasat diyebileceğimiz kötülerin iyisi arasında *Oblivion* ile yer alan Elysium, *Distirct 9* gibi bir klasiği yaratmış olan **Neill Blomkamp**'ın diskografisinde fazla sırıtmadan yer alabilecek bir bilimkurgu filmi. Ama iki adım ileri atmış bir yönetmen için bir adım geri atmak talihsiz bir durum.

Blomkamp felaket senaryolarına onu daha fazla yaşamış olanların gözünden bakmayı seviyor. İlk filminde mülteci uzaylıların sorunlarına eğilen halkçı yönetmen, Elysium ile dünya vatandaşlarının **2159** yılında çektikleri çileleri dile getirmiş. Yüksek nüfus ve fakirlikten yaşanmaz hale gelen dünya halkı ve Elysium isimli yörüngede bulunan yapay bir şehirde yaşayan zenginler olarak insanoğlu iki sınıfa ayrılmıştır. Elysium şehrine gelmek isteyen ikinci sınıf vatandaşların karşısında bu işi imkansızlaştıran göç yasaları vardır. Sadece Elysium'da bulunan ve bütün hastalıkları tedavi eden teknolojinin günün birinde bu iki sınıfı karşı karşıya getirmesi ise kaçınılmazdır.



Blomkamp'ın geleceğin dünyası ve robotlaşma için gerçekten kendine özgü bir anlatım dili ve görsel dizaynları mevcut. *District 9*'da ve daha öncesindeki kısa filmlerinde bu hünerini sergileyen yönetmen, Elysium ile yüksek bütçeyi arkasına alıp görsel efektlerden hiç kısmamış. Geleceğin sanayisini, distopik mimariyi ve futuristik robotlaşmayı bu derece kendi tarzında anlatan başka bir yönetmen yok diyebiliriz. Kendisi bilim kurgu sineması için bir nimet ama amatör bakış açısını kaybetmemesi gerekiyor. Yoksa diskografisi ilk filminin ötesine hiç bir zaman geçemeyecek. Ünlü oyuncular, büyük bütçeler, dev setler her yönetmenin hayali ama Blomkamp özellikle kendi görsel tarzını kaybetmeye başlarsa sıradan bir yönetmene dönüşebilir. Elysium bunu yer yer hissetiriyor. Eğilmek istediği geleceğin dünyasına dair politik eleştiri insanı biraz karamsarlaştırıyor ama bu alt metin aksiyon sahnelerinin çokluğu nedeni ile fazla içini dolduramıyor. Filmin süresinin kısa olması da böylece bir dezavantaja dönüşüyor.

Nihayetinde bu senenin 2 adet vasat bilim kurgu filminden biri var elimizde. Tadını çıkartmak lazım. Görsel efektler görebileceklerinizin en iyisinden. *Stilize* bir dile sahip olması da cabası. **Blomkamp** iyi bir yönetmen ve bu film onun hakkındaki olumlu düşüncelerimize ufak şüpheler eklese dahi tam olarak değiştirmiyor. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Distopik-politik bir film olmak yerine yanlış yola sapıp aksiyonu seçmiş. Yine de izlenmeli.

★★★★☆



DÜNYA'YI TERK EDİN!

WALL-E



Yaşanmaz hale gelen gezegenimizi terk edip ama yine de umudunu kaybetmeyen ve arada bir keşif robotu yollayan şişko insanlığın hikâyesini anlatan Wall-E, hem eğlenceli bir animasyondu hem de müthiş bir toplum ve kapitalizm eleştirisiydi.

BATTLE ANGEL ALITA



1993 tarihli bu kült animasyonda Gally isimli bir cyborgun, geleceğin distopik ve artık yaşanmaz dünyasında yörüngeye yerleşmiş Zalem şehrine gitmeye çalışma macerasını anlatıyor. Gally'nin sırlarla dolu geçmişinin, üst sınıfların yaşadığı Zalem için bir tehdit olduğunu ise kimse bilmiyor.

AFTER EARTH



İnsanlığın gezegenimizi terk etmesinden 1000 sene sonra, bir görev esnasında dünyaya düşen uzay gemisinden sağ kurtulan Will Smith ve oğlu Küçük Emrah'ın hayatta kalma mücadelesini anlatan filmi izlerken dünyanın aslında ne kadar güzel bir yer olduğunu görüyorduk.

INSIDIOUS CHAPTER 2

Bugüne kadar beni tam istediğim şekilde korkutabilen korku filmlerinin sayısı iki elin parmaklarını geçmez. Bunlardan biri de 2010 yılında vizyona giren *Insidious*'du. Gerilim filmi *Saw*'un yaratıcıları **James Wan** ve **Leigh Whannel**'in yanlarına dönemin en iyi korku filmi yönetmenlerinden **Oren Peli**'yi alıp rüya takımını oluşturmaları zaten ortaya çıkacak olan eserin kalitesini kanıtlar nitelikteydi. Insidious klasik hayalet hikayerini astral seyahat ile birleştirerek daha önce basılmamış bir toprağa ayak basmıştı. Devam filmi de çizgisini bozmadan, ilk filmin bittiği noktadan devam ediyor.

Insidious'un iyi bir sentezi var. Yeni korku filmlerinin görsel efekt dolu yapısından sıyrılıp modern dünyada bize klasik bir atmosfer sunuyor. Kullanılan ses efektlerinden yapılan makyajlara, setlerden oyuncu seçimlerine kadar klasik korku filmlerine bir saygı duruşunda bulunuyor. Buna James Wan'ın yönetmenlik yeteneği dahil olduğunda, özellikle kamerayı nereye koyacağını çok iyi bildiği anlarda yarattığı korku sahneleri gerçekten insanı rahatsız ediyor ve ürkütüyor. Filmdeki her karakter akılda kalıcı ve oyunculuklar üst düzey. Bu da serinin sevilme sebeplerinden biri.

Filmi ofiste 6 kişi izledik. Bazı sahnelerde korkudan hopladık, bazı sahnelerde ile senaryonun twistleri karşısında oldukça heyecanlandık. Insidious 2 bu sene The Conjuring ile birlikte korku sinemasına sağlam bir adım attıran filmlerden biri. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

"Allah'ını seven üzerime korku filmi atsın" diyorsanız sakın kaçırmayın.



DESPICABLE ME 2

Kim animasyon sevmez ki? Her sene renk cümbüşüne maruz kalıp onlarca animasyon izliyoruz. Bazıları o anlık gülümsetirken, bazılarını ise hiç unutamıyoruz. 2010 tarihli *Despicable Me* de benim unutamadıklarımdan biri. Villain karakterine getirdiği mizahi yorum ve bir nevi Spy vs. Spy havasındaki hikayesi ile oldukça güldüğümü ve aile hikayesine dönüştüğü anlarda gayet duygulandığımı hatırlıyorum. Animasyon gerçek üstücülüğünü ve aile dramasını ele alan bu filmin ardından gelen devam filmi elde kalan bir diğer önemli konuya değiniyor; **aşk**. Bu konuyu yine mizahi bir aksiyon ile birleştirirken ilk filmin kalitesinden uzaklaştığı anlarda devreye şirin yetimler ve herkesin sevgilisi minionlar giriyor. Onlar olmasa sıradan bir animasyona dönüşecek olan *Despicable Me* yancılarının da yardımı ile eğlenceli ama yer yer uzun süresi yüzünden sıkıcı olabilen iyi bir animasyon. Minionların kendilerine özel filmlerinin de yolda olduğunu söylemeden geçmeyelim. **-Pozan**



EDİTÖRÜN NOTU

Bıraksalar kazara dünyayı ele geçirecek olan minionları izlemek çok eğlenceli!



UZAKTAN İZLEYİN!



KICK-ASS 2

İlk filmin ekmeğini lise kantininde yiyen Kick Ass 2 ne yazık ki liseli gençlerin maskeli balosundan başka bir şey değil. Çizgi romanı ve karakterlerin geçiş dönemini düşündüğümüzde bunu bekliyorduk fakat anlatım olarak çizgi romanın yanına bile yaklaşamamasının üstüne aksiyon sahnelerinin yerin dibinde sürünmesi eklenince ortada ne **Hit Girl** karizması ne de **Kick Ass** şapşallığı kalmış. İlk filmden herhangi bir Hit Girl sahnesi bu filmin hepsinden daha iyi. **Jim Carrey**'nin hatrına belki çekilebilir.



ONLY GOD FORGIVES

Evet **Ryan Gosling** her hali ile yakışıklı ve seksi. Ağzını yüzünü kırmasaydınız da, kan revan içinde bırakmasaydınız da bunu biliyorduk zaten. **Nicolas Winding Refn** ve Gosling'in bu ikinci beraberliğinde çok fazla eksik bir şeyler var. *Drive* ile birlikte dinamit gibi bir ikili olduk hemen yeni filmimizi çekelim demiş olabilirler ama bu kadar fazla ışık oyunu ve David Lynch numaraları sağlam alt yapı oluşmadan başarısız oluyor. Senaryo yok, diyalog yok, kurgu yok. Kendini bulmaya yaklaşan bir görsel dil ve karizmatik bir Ryan Gosling var. Yersen. *(Olabilir -Serp.)* **-Pozan**

UNCLE BUCK - 1989

80'lerin sonu – 90'ların başı komedi türünün meşhur yüzlerinden **John Candy**'nin başrolde yer aldığı bir filmden söz edeceğim bu ay. Oyunculuk yönetimi, kamera açıları vb. teknik ölçütleri bir kenara bırakırsak; günümüzün aşırı hızlı karmaşasından kısa bir süreliğine kaçmak isteyen, benim gibi biraz nostaljik izleyiciye hitap ettiğini belirteyim öncelikle. Konusu; anne babaları dedelerinin hastalığı yüzünden şehir dışına gitmek zorunda olan üç kardeşe, işsiz güçsüz, gamsız biraz da sakar amcalarının bir süreliğine bakmasından ibaret. Kardeşlerden biri "*Evde Tek Başına*"nın çocuk yıldızı **Macaulay Culkin** bu arada. Afacanlarla amcanın diyaloglarını, amcanın "canavar" otomobilini, liseli yeğenini "koruma" çabalarını, kahvaltı hazırlamadaki ve dans etmedeki marifetlerini mütevazı kahkahalarla izliyoruz. Aileleriyle birlikte hafif ve yumuşak bir komedi izlemek isteyen herkese öneriyorum; yakın geçmişin tabletsiz – internetsiz büyümüş çocuklarına, gençlerine samimi bir gülümseme eşliğinde selam yollamış olursunuz hem. **-Noyan**



SHERLOCK

ZEKİ AMA ÇALIŞMIYOR (3 BÖLÜMLÜK SEZON MU OLUR!)

Dizilerin türleri, aynı diğer eğlence dallarında olduğu gibi farklı ihtiyaçlar için var. Bazen canınız boş komedi çeker, bazen tirim tirim titremek istersiniz korkudan. Ama bazen, ekrandaki kurgu karakterler size meydan okusun, sizi zorlasın, giderek daha az ihtiyaç duyduğunuz beyninizi çalıştırsın istersiniz.

"İşte Sherlock böyle bir dizi" diye devam etmek isterdim, eğer bir sezon önce bu yazıyı yazıyor olsaydım emin olun aynen de bunu derdim. Ama şu anda demiyorum çünkü ikinci sezonun son bölümünü yaklaşık 20 kere, ileri – geri sararak kaçırdığım bir nokta var mı diye izledim ben. O nedenle bu sefer Sherlock'tan bir meydan okuma değil, bir açıklama bekliyorum.

Sör Conan Doyle'un bu müthiş eserinin binbir çeşit uyarlaması var. Hatta cinsiyet değişimiyle işlerin farklı bir yöne döndüğünü bile gördük *Elementary* ile. Ama BBC'nin yapımını üstlendiği *Sherlock*, aradan sıyrılmasını bildi. Tabii burada **Benedict Cumberbatch** ve **Martin Freeman**'ın çok büyük etkisi var. İkilinin başarısı diziyi ayakta tutan iki kazık gibi. Üçüncüsü ise anlatılan hikâyelerle geliyor ki arkasında **Steven Moffat** ve **Mark Gatiss**'in yer aldığı sağlam bir kadro var orada da. Bu adamlar, burunlarını *Doctor Who*'nun paradoksal ve karmaşık dünyasına sokup alınlarının akıyla çıkmış insanlar, dikkatinizi çekerim.

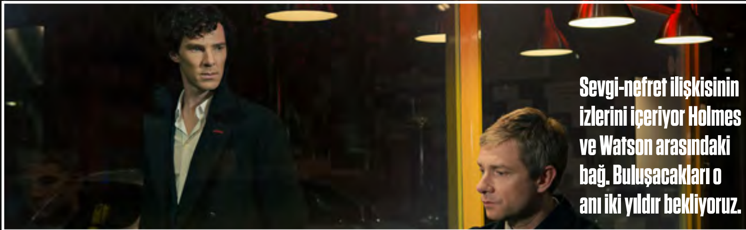
Akılcı serileri seven insanların kaçırması gereken seri, üçüncü sezonuna yelken açıyor 1 Ocak tarihinde. Yine üç bölüm, yine dişimizin kovuğuna yerleşecek şekilde. Yeni sezona bir de prolog yapılmış, o bile sadece 7 dakika. Şu linkten (*http://bit.ly/19buEJ6*) ulaşıp izleyebileceğiniz, Sherlock'un "dönüşüne" dair spoiler içerikli video mizahıyla beklentiyi yumuşatabilir. Ama başta söylediğim gibi, bu sefer farklı bir heyecanla bekleniyor *Sherlock*. Çünkü herkes teorilerini hazırladı, herkes şüphelerinin doğru çıkması için bir yılı aşkın süredir kıpır kıpır.

Ama aslında içten içe herkes haksız çıkmayı umuyor. Çünkü bu serinin asıl zevki, insanı haksız çıkarmasında. Tahmin ettiklerinizin ters köşeye yatması ve o buruk egonun tamiri ile eğlenceli. Yani yaptığımız hazırlıklar, domino kulesi gibi. En zevkli anı, yıkılışında olacak. Tabii yıkım düzgün, planlandığı gibi olursa. **-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU

221B Baker Sokağı. Bu adresi unutmayın.

★★★★★



Sevgi-nefret ilişkisinin izlerini içeriyor Holmes ve Watson arasındaki bağ. Buluşacakları o anı iki yıldır bekliyoruz.

ESKİMEYİN OLUR MU?



Başarının arkasında sadece Cumberbatch ya da Freeman'ın kişisel becerileri yok. Sherlock'tan yayılan bu başarı dalgası ikilinin sinerjisi ile alâkalı. Aslında dizinin içindeki o mizah, müzikler, ve yazımın yanında bu karakterlerin ilişkisine de bağlı. Eh, bu bağ Hobbit'in en hayati diyaloğunu bu ikiliye altın tepside sondu nihayetinde.



Daha çok Cumberbatch'ın olmakla birlikte ikilinin popülaritesi, fırlamış durumda. Cumberbatch için ses tonu, karakter oyunculuğu ve en durgun halinde bile İngiliz karizmasına sahip olması ufak (?!) da olsa bir etken. Ama bu popülarite, ikilinin ivedilikle eskiyebileceği korkusunu salıyor. Korku Freeman için biraz daha az ama, bu ikilinin serüvenleri sıkıştırılmamalı.

BAĞIMLILIK



Sherlock, Sör Doyle'un eserinin uyarlaması olduğundan, özüne uygunluk esas alınıyor. Cumberbatch'ın da ilk sezonda kullandığı nikotin bantları, eskiyi bilmeyenler için bir muamma olabilir. Ama Holmes, yaratıldığı andan itibaren kokain, %7 çözeltide morfin ve çeşitli tütün ürünlerine bağımlı bir karakterdi.

Dr. Watson özellikle kokaini uygunsuz bulduğunu belirtse de, 19. Yüzyıl İngiltere'sinde bu maddeler yasadışı değildi. O nedenle döneme göre düşünüldüğünde, garipsememek lazım.

MASTERS OF SEX



Ne Hakkında?

Bir biyografinin dizileştirilmesi ile ortaya çıkan Masters of Sex, **Dr. William Masters** ve **Virginia Johnson**'ın insan cinselliği ile ilgili 1950'lerin sonunda başladıkları deneyleri konu alıyor. İçinde her türlüsünden, bolca cinselliğin olduğu, dikkatle yaklaşmanız gereken dizilerden.

Neden İyi?

Eh, ben ve güzel kadın kadrosu olan diziler. Cinselliğin ilk bölümlerdeki yoğunluğunu azaltmasıyla, daha çok ilişkilere yönelen hikâyesi hiç de rahatsız edici olmayan türden bir cinsellikle besleniyor. **Michael Sheen** ve **Lizzy Caplan**'ın uyumu bir harika. Üstelik sıkıcılaşmıyor. İhtiras bitmiyor. **-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU

Yetişkinler için küçük dersler.

★★★★☆

MODERN FAMILY

Ne Hakkında?

3 adet Amerikan ailesinin başından geçenlerin anlatıldığı dizi doğal komedilerden. *The Office* ile açılan yoldan ilerleyerek hafiften bir belgesel havası verilmiş durumda. Günümüz aile yapısının, değer yargılarının klasik aile yapısı ile kapışmasını anlatıyor diyebiliriz kabaca. Sıcak, içten, ironik ve gerçekten çok fazla komik bir dizi Modern Family.

Neden İyi?

Müthiş karakterler! Bunun ilk cevabı bu. Hepsi birbirinden yetenekli oyuncuların canlandırdığı çok iyi yazılmış karakterler, bu 11 kişinin hikayesi arasında inanılmaz dengeli bir mizah ortaya koyuyor. Bu denge neredeyse her bölümde dolu bir hikaye ve şaşırtan kurgu ile birleşince günümüzün en büyük komedi klasiklerinden biri ortaya çıkmış durumda. Dizi zaten yıllardır en iyi komedi dizisi ödüllerini başkasına kaptırmıyor. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Büyük bir aile her zaman eğlencelidir.

★★★★★



ONCE UPON A TIME



Ne Hakkında?

Küçüklükte hikâyelerini dinlediğimiz ve Büyülü Orman'a ait neredeyse bütün karakterlerin (*Pamuk Prenses, Kırmızı Başlıklı Kız, Kötü Kraliçe, Ariel, vb.*) bir şekilde günümüze gelmesi, bu olayın ortasında bir aile ve büyü karmaşası. Anılara dönüşlerle dayalı kurgusuyla, hem Büyülü Orman'daki hem de bu dünyadaki karakterleri tanıtan, üçüncü sezonda ara veren bir dizi.

Neden İyi?

Çocukluğunuzdan tanıdığınız tüm masal kahramanları, kesinlikle hassas nokta. İster istemez çekiliyorsunuz. Ortalama ve altına düşen efektlerine rağmen yoğun çaba duyuluyor. Özellikle *"kötü"* karakterlerin bile sebeplerinin anlatılması, Maleficient filminden önce de bu işin düzgünce yapıldığını gösteriyor. **-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU

Masalları unutmak istemeyenlere, yatmadan önce bir bölüm.

★★★☆☆

THE MASTER'S SUN

HAYALETLER DE SİZDEN SIKILMIŞ, HABERİNİZ OLSUN

Romantizm, komedi ve az biraz da korku ile karşınızda, The Master's Sun. Hayaletlerle aranız yoksa bu seri ile aradaki buzları kırıyoruz.

Sevimli mi sevimli kızımız **Tae Gong Shil** başından geçen bir olay sonucunda hayaletleri görmeye başlar. Görünmeye başlayan arkadaşlar pek sevimli olmadıklarından ve sürekli isteklerde bulunduklarından, korku içinde kalan kızımız hayatının uzunca bir dönemini bu korku ile cebelleşerek geçirir ta ki karizmatik olduğu kadar küstah ve bencil abimiz **Joo Joong Won** ile yolları kesişinceye kadar.

Nedeni bilinmez ama Gong Shil, Joong Won ile beraberken (temas halindeyken dersem kötü olacak ama doğrusu bu) hayaletleri görmez, eh saf ve temiz kızımız korkusunu bitiren adama tutulmakta geç kalmaz ve dizi tatlı bir aşk hikâyesi olarak akışına burada başlar.

Kore dizilerini az çok bilenler anlayacaktır, akış genel olarak bütün dizilerde belli bir yapıda ilerler ama olayların anlatımı, sahneler ve oyunculuk burada hatırı sayılır öğeler olarak dizileri birbirinden ayırır. Bütün başroller ve yan roller de Master's Sun'da hakkını vermişler, keza anlatım da bir o kadar iyi olmuş. O yüzden lafın kısası ortaya keyifle izlemelik bir dizi çıkmış.

Korku kısmı bunun neresinde derseniz. Dizinin başlarında aniden beliren ve bölüm bölüm gerilim katan bazı hayaletler korku kısmını oluşturuyor. Bölümler ilerledikçe bazı olaylar sonucunda daha bir insansı olarak beliren hayaletler artık bizi korkutmaktansa sevimli Hayalet Casper moduna bağlıyorlar.

Yakın bir tarihte biten dizi 17 bölümden oluşuyor ve bütün hikâyeyi bu bölümler dâhilinde izleyebilirsiniz. Gong Hyo Jin ve So Ji Sub gibi hatrı sayılır, şahsen izlemekten de keyif aldığım oyuncuları içinde barındıran dizi 2013'ün en iyi Kore dizilerinden sayılabilir.

Keyifli, komik ve yer yer boğazınızı düğümleyecek sahnelerle dolu dizi, normalde Kore dizilerinde rastladığımız duvar yumruklatan kötü karakterlere de sahip değil. Genelde kişilerin iç hesaplarıyla giderek düğümlerin çözüldüğü seri bölümler arasında akıcı bir yapıya da sahip. Bir oturuşa bütün diziyi izleyip kalkarsanız demedi demeyin. **-Şahap**

EDİTÖRÜN NOTU

Biraz da Uzakdoğu'nun ahlâkını alalım.





KISA KISA KISA

- Sawyer'ın dönüşü manasına gelen Intelligence nihayet 7 Ocak'ta CBS'te başlıyor.
- Michael Bay bizi Define Adası'na götürüyor. Black Sails 25 Ocak'ta Starz'da başlayacak.
- Saul Goodman'ın geçmişini anlatacak olan Breaking Bad spin-off'u resmi ismine kavuştu: Better Call Saul!
- HBO'nun başarılı dizisi Girls, yeni sezonu ile 12 Ocak'ta geri dönüyor.
- Bu sezonunun iyilerinden olan James Spader'lı The Blacklist, 2. sezon onayını şimdiden aldı.

HABERLER

STEVE CARELL DÖNÜYOR!

ABD'nin kendine özel komedi kanallarından biri olan TBS için polisiye bir komedi hazırlayan Steve Carell, deneme bölümü için siparişi kaptı bile. Gerçek hayattaki eşi Nancy ile birlikte yazdığı dizi Los Angeles Polis Departmanının, "Gerçekten İğrenç Olan Suçlar Bürosu" dahilindeki olayları ile güldürmeyi hedefliyor.

GAME OF THRONES KURBANLARI DA GERİ DÖNÜYOR!

Dikkat spoiler içerir. Game of Thrones'dan malum sebeplerden ayrılan oyuncular bir bir görünmeye başladı. Jason Momoa, bir dedektiflik öyküsü olan ve Ramapo Dağ'ı kızılderililerinin de işe karıştığı 6 bölümlük drama dizisi The Red road ile arzı endam edecek. Richard Madden ise Discovery Channel'ın ilk senaryoya dayalı dizisi olacak olan Klondike ile "altına hücüm" edecekler. Dizinin yapımcısı Ridley Scott. The Red Road Şubat ayında, Klondike ise 20 Ocak'ta başlayacak.

JONATHAN RHYS MEYERS DÖNEMİYOR!

Bağımlılık problemleri nedeni ile bir türlü kariyeri düz yola girmeyen Meyers, yakışıklılığın ekmeğini de artık yemekte zorlanacak gibi görünüyor. NBC sürekli rehabilitasyona giren Meyers'ın Dracula'daki rolü için ödemesi gereken maaşın bir kısmını çekimler tamamlandıktan sonra ödüyor. Dracula'nın geleceği hakkında da endişelenmeye başlayabiliriz.

YENİ TERMINATOR DİZİSİ FİLM İLE BERABER GELECEK

Terminator serisi çekilecek olan 5. Film ile birlikte yeniden yorumlanmaya başlayacak. Film ile yakın tarihlerde başlayacak olan bir film dizi projesi de mevcut. Dizi bize ilk filme dayanan 1984 yılından bir sahne gösterip ardından başka bir hikayeye odaklanacak. Yapımcıların asıl kozu film serisi ve dizinin bir çok noktada dramatik ve etkileyici olarak kesişeceği yönünde. Merakla bekliyoruz.

DÜNYA SAVAŞI HULK

"ALMA HULK'IN AHINI, ÇIKAR AHESTE AHESTE"



Charles Xavier, Black Bolt, Namor, Mr. Fantastic, Doctor Strange ve Iron Man tarafından dünyayı çeşitli tehlikelere karşı korumak için oluşturulmuş gizli Illuminati konseyi, yakınlarda Las Vegas'ı yok etmesiyle bardağı taşıran Hulk'ı dünya dışına yollamanın en iyi seçenek olduğuna karar verir ve onu farklı bir gezegene gönderir. Bütün bunlar da ülkemizde 2011 yılında çıkan 2. cildi ile yayınlanması bitmiş Planet Hulk macerasını başlatır, ama bu serinin sonunda olanlar Hulk'ın tası tarağı toplayıp her zamankinden daha büyük bir öfke nöbeti içerisinde, intikam arzusuyla rotasını tekrar dünya gezegenine çevirmesine neden olacaktır. Yokluğunda meydana gelen M-Day ve Civil War yüzünden olanlara şaşırsa da durup hal hatır sormak için fazla öfkeli olan yeşil dev, kendi kuzeni olan She-Hulk ve Marvel'ın güç dengelerini tepe taklak etmiş altın çocuğu Sentry de dahil olmak üzere yoluna çıkan bütün Marvel kahramanlarını karşısına alacaktır. Ülkemizde yayınlanan önemli Marvel olaylarının arasına geçtiğimiz TÜYAP Kitap Fuarı'nda katılan Dünya Savaşı Hulk'ta konu edilen de bu.

Çizimlerini Marvel'ın en bilinen çizerlerinden Jonh Romita Jr.'ın(eğer ülkemizde 2000li yılların başında yayınlanan Spider-man ciltlerini okuduysanız çizimleri epey tanıdık gelecektir) kendine has tarzıyla yaptığı, senaryosunu Planet Hulk'dan da tanıdığımız Greg Pak'ın yazdığı bu cilt, şahsi görüşümce piyasayı Avengers'a boğan yayınevlerinin bize verdiği bir soluklanma fırsatı gibi. Eğer öfkeyi temsil etmede kırmızı rengi devre dışı bırakmış bu karakterin maceralarına hasret kaldıysanız, derdinize bir süreliğine derman olacaktır, alıp okuyabilir ve "acaba tekrar ne zaman Hulk cildi çıkartırlar?" merakına geri dönebilirsiniz. -Onur

EDİTÖRÜN NOTU

"Hulk mu döver X mi?" tarzı sorular sorup, tartışmasını yapmaya bayılanlardansanız artık o tartışmanın galibi siz olacaksanız.

★★★★★



"Marvel'ın bütün ağır abileri bu mahalle kavgasında."

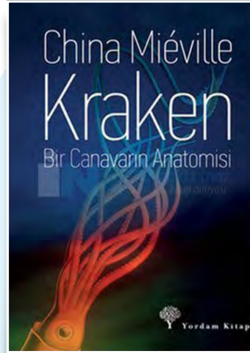


CALIBAN'IN SAVAŞI

James S.A. Corey

ÇOK DA UZAK OLMAYAN BİR GALAKSİDE...

Enginlik Serisi'nin ikinci cildi olan Caliban'ın Savaşı, serinin ilk kitabı Leviathan Uyanıyor'un kaldığı yerden devam ediyor. Protomolekül Venüs'ü yavaşça ele geçirmeye ve giderek büyümeye devam etmekte. Kimse bu gizemli maddenin neler yapabileceğini bilmiyor; fakat çok güçlü ve tehlikeli bir varlıkla karşı karşıya olduklarından eminler. Bu yetmezmiş gibi Güneş Sistemi'ndeki kolonilere yiyecek sağlayan Ganymede, kimliği bilinmeyen ve insanüstü güçlere sahip bir asker tarafından saldırıya uğrar. Bunun iki anlamı vardır: Ya protomolekül Venüs'ten kaçmıştır ya da Dış Gezegenler'den biri gizlice savaşa hazırlanıyordur. Böylece Mars, Dünya ve Asteroit Kuşağı arasıdaki kırılgan ilişkiler iyice bozulur; savaş neredeyse kaçınılmazdır. Tabii James Holden ve mürettebatı olaya bir kez daha el atmazsa... **-İhsan**

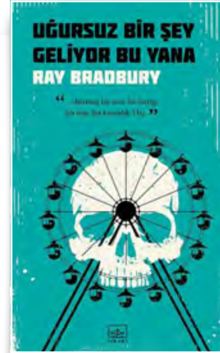


KRAKEN - BİR CANAVARIN ANATOMİSİ

China Miéville

VOTE FOR KAYIP KRAKEN KİLİSESİ

Yazdığı eserlerle "tuhaf kurgu" türüne bir alttür ekleyerek "new weird"ın öncüsü olan Miéville yine ezber bozan konuları işlemeye devam ediyor. Dev mürekkep balığı fosili müzeden kaybolduğunda artık insanlık bambaşka gerçeklerle tanışmak zorunda kalacak. Dev Mürekkep Balığı'na tapanlar tarikatı: Tanrı Kraken Kilisesi (Cthulhu da nereden çıktı?). Kurbanlarının derisine mürekkep olarak nüfuz eden yeraltı dünyası lideri: Dövme. Londra'nın büyücülükle mücadele eden birimi. Bir adam ve bir çocuğun bir araya gelerek oluşturduğu karizmatik, şeytani ikili: Goss ve Subby. Ve tüm bunlardan daha fazlası bu ilginç kitapta bir araya geliyor. Ama bu bir fantastik kitap mı dediniz? O zaman "fantastik" kavramını bir de Miéville yorumuyla tadın. **-Hazal**



UĞURSUZ BİR ŞEY GELİYOR BU YANA

Ray Bradbury

HEM DE BÜYÜLÜ BİR DİL, KORKUNÇ BİR GÖSTERİYLE

"Parmaklarımı şıklatmamla uğursuz bir şey gelir bu yana."

Tam 13 sene sonra Türk okuru bu sözleri bir kez daha duymaya hazırlanıyor. Çünkü Uğursuz Bir Şey Geliyor Bu Yana gözden geçirilmiş basımıyla tekrar Türkçede! Aslında Bradbury hep sağduyusu güçlü öyküleri, şiirsel anlatımı, zaman zaman mizahi yanı ve en çok da insanın içine işleyen sımsıcak hisleri aktarma becerisiyle bilinen bir yazar. Hem de tüm bunları bilimkurgu gibi bir türde harmanlayabiliyor. Oysa bu eseri şiirsel dili dışında neredeyse geri kalan hiçbir özelliğini barındırmıyor. Çünkü bu kitap karanlık bir karnavalla ilgili. Bu defa okurlarını korkutmak istiyor, ısıtmak değil.

Peki siz parmaklarınızı 13 yıl sonra tekrar şıklatmaya hazır mısınız? **-Hazal**

MOGWAI

RAVE TAPES

Post-rock çıktı mertlik bozuldu. Resmen neyde hüzün bulacağımızı, neye gülüp neye ağlayacağımızı şaşırdık. Enstrümantal müzik yine bir şeyler anlatırdı da, sözsüz müziğin ne denli his dolu olabileceğini bu tür sayesinde kavradık sanırım. Yine bizim oralardan, sözsüz tınıların yürek dağladığı, gitar pedallarının havalarda uçuştuğu, kız tavlama evresinde güzel prim yaptıran fiyakalı bir grup ile beraberiz bu ay da; Mogwai!

2004 yılında **Pixies** ve **The Cure** gibi isimler ile turneye çıktıktan sonra adından yıllar boyu bahsettirmeyi garantileyen bu nadide grup yarışmaya Glasgow, İskoçya'dan katılıyor. Müziğin ister yaratıcı kısmında müzisyen olarak yer alın, isterseniz de müziği sadece günlük işlerinize arkaplan unsuru yapın ama n'aparsanız yapın Mogwai'ye bir göz atın! Grubun her şeyden önce başardığı çok iyi bir şey var ki, resmen nimet; şarkıları hastalıkta sağlıkta, iyi günde kötü günde, siz ne modda olursanız olun yağ gibi gidiyor mübarek! Eğlenilecek değil, evlenilecek türden müzik anlayacağınız.

Gelelim yeni albümleri Rave Tapes'e. Adına baksanız dıp-tıs'ı nerede bunun dersiniz ama gelgelelim durum hiç öyle değil. Mogwai vurmuş yine "garipliğin" dibine. Gariplik iyidir hoştur ama albümü baştan sona ilk dinleyişimizde kulağımızda bıraktığı ize bakarsak; "*ben tatmin olmadım*" diyebilirim. Albüme ilk deneme sürüşüne çıktığımda etkileyici bir tını kulağıma çalınmayınca "*ya nasılsa güzel şarkılar hep sonradan, klozetteyken akla gelir*" diyerek Polyannacılık yaptım ama ı-ıh. Klozetteyken de aklıma gelmedi (çok gereksiz detay). Her ne kadar duygu hissettirme algoritmalarından ödün vermeseler de bu albümde değişik bir şey var ve ne yalan söyleyeyim bu garip değişiklik grubu "*akşam eve gideyim de Mogwai dinleyeyim!*"den "*dur bari arkaplanda çalsın*" seviyesine indirmiş.

İlginç bir anektod; *Repelish* parçalarında *Stairway to Heaven*'ın meşhur dedikodusu olan tersten çalınınca çıkan şeytan imgeleminden bahsediliyor. Genel itibariyle "*ne alaka?*" dedirtse de bana şu ana dek albümdeki en ilginç şey bu ayrıntıymış gibi geldi. **-Berkan**

EDİTÖRÜN NOTU

Kulağınızı vermeseniz de arkada çalsın.

★★★☆☆



BİRAZ DA GEREKSİZ BİLGİ!

1 2011 yılındaki albümleri olan "H*ardcore Will Never Die, But You Will*"den sonra grup ikinci kere bir müzik türünü albümüne isim biçiyor; "*Rave Tapes*". Belki de bu yeni alışkanlıkları olacak.

2 Grubun bundan önceki son albümü "*Les Revenants*", aynı isimli Fransız TV dizisinin soundtracklerini içeriyordu. Şimdi bu dizi *The Returned* adıyla Amerika'da da yayınlanıyor.

3 Yeni albüm ile birlikte grup dünya turnesine çıkıyor. Ne yazık ki Türkiye listede yok.





ARVEN

BLACK IS THE COLOUR



Doğruyu söylemek gerekirse pek senfonik metal hayranı sayılmam, ama sevenleri de görmezden gelmeyeceğim ve belki ilginizi çeker diye size Arven'den bahsedeceğim. Arven beş güzel, gotik giyimli kadın (hah, eminim büyük bir kitlenin ilgisini çektim bile) ve bir erkekten oluşan Alman bir grup. *Black is the Colour* grubun henüz ikinci albümü olmasına rağmen ortaya takdir edilecek bir iş çıkarmışlar. Her ne kadar *My Darkest Dream* haricinde çok fazla ilgimi çeken bir şarkı olmasa da Carina'nın etkileyici vokallerini de göz önünde bulundurduğumda içimden bir ses türün hayranlarının bu albümü çok beğeneceklerini söylüyor. Deneme amacıyla albümden ilk klipleri *Believe*'i dinleyiverin (inyurl.com/believeogz) ve yanıldıysam lütfen bana da haber verin. **-Eser**

EDİTÖRÜN NOTU

Senfonik metale karşı önyargıyı kırabilecek kapasitede bir albüm.



THE HOBBIT: THE DESOLATION OF SMAUG

ORIGINAL MOTION PICTURE SOUNDTRACK

Artık **Howard Shore**'un kariyeri resmen *Orta Dünya* ile ilişkilendirilir oldu. Halbuki başarılı işleri vardı uzun zamandan beri. *Desolation of Smaug*'un albümü de bu kategoriye alınabilir durumda. Önceki filmin, kimliğini *LotR*'dan kopartamamış yapısının aksine, bu albüm çok daha kimlikli. Hâlâ üflemelerle yaylıların yanına serpiştirdiği vurmalılarla bizi sarıp sarmalayan Shore; *Girion, Lord of Dale* ile geçmişten gelen ihtişamın yankısını, *The Woodland Realm* ile yabani Elf ruhundan meraklı ziyaretçilerin duygusuna geçişi yumuşak ve akıllıca sunuyor. Ama *Smaug*, korkuyla ihtişamı ara ara giren ritmik yaylılarla eski gerilim filmlerinin ruhunu yaşatıyor, ziller ve üflemelilerle diken üstündeliği daha da arttırıyor. Kısaca, başından sonuna kadar dolu, heyecanı düşmeyen, her yeni parça ile kulak kabartma ihtiyacı duyduğunuz bir albüm olmuş Desolation of Smaug. **-Sarp**



Soundtrack

2013'ÜN EN İYİ ALBÜMLERİ

 **Chvrches** – The Bones of What You Believe

 **Vampire Weekend** – Modern Vampires of the City

 **Arctic Monkeys** – AM

 **Savages** – Silence Yourself

 **Daft Punk** – Random Access Memories

 **Disclosure** – Settle

 **Editors** – The Weight Of Your Love

 **Foals** – Holy Fire

 **James Blake** – Overgrown

 **Washed Out** – Paracosm

 **Atoms For Peace** – Amok

 **Haim** – Days Are Gone

 **London Grammar** – If You Wait

 **Arcade Fire** – Reflektor

 **My Bloody Valentine** – mbv



2013'ÜN EN İYİ ŞARKILARI



 **Haim** – Don't Save Me

 **CHVRCHES** – The Mother We Share

 **White Lies** – There Goes Our Love Again

 **Champs** – My Spirit is Broken

 **Foals** – Late Night

 **Disclosure** – F For You

 **Two Door Cinema Club** – Golden Veins

 **Daft Punk** – Get Lucky

 **Arctic Monkeys** – Do I Wanna Know?

 **Chloe Howl** – Rumour

HAJIME NO IPPO RISING

DAHA FAZLA KAN, DAHA FAZLA TER, DAHA FAZLA KIRIK KEMİK

Merhaba sevgili arkadaşlar. Biz erkeklerin dünyayı kadınlardan geri alma projesine kendi çapımızda destek vermek adına Şahap'la birlikte anime sayfalarını işgal etmiş durumdayız. Unutun artık, İpek mipek yok! ^_^ Şaka tabii, sevgili İpek elinden geldiğince yazılarıyla buralarda yer almaya devam edecek. Buradan da bir kez daha kendisine böyle güzel ve kaliteli bir bölüm hazırladığı için teşekkür etmek ve ellerine sağlık demek istiyorum.

Daha erkek egemen bir anime bölümü yapıyor olmamızdan mütevellit sayfaları hentai ile doldurmayı düşündük ama nihayetinde bu sayfaların da bir kadının elinden geçtiğini hatırlayarak vazgeçtik (ah Tuğbek'in elinden geçecekti bu sayfalar var ya...). Ama yine de işe kan, ter, gözyaşı ve testesteron kokan bir anime ile başlayalım istedik.

Azmin kitabını yazmış iyi niyetli Ippo'cuğumuzu en son bıraktığımızda **Japonya Tüy Siklet Boks Şampiyonu** unvanını birkaç kez korumayı başarmış ve yavaş yavaş gözünü dünya arenasına çevirmeye başlamıştı. Ama tabii henüz erken. Birkaç maç daha unvanını korumaya devam etmesi gerek. Ayrıca Ippo en güçlü tekniği olan **Dempsy Roll**'un aslında zayıflıklarla dolu olduğunun ve dünya arenasında yoğunlukla kullanılan counter vuruşlarına direnemeyeceğinin farkına varmıştı. Ama sonuçta Dempsy Roll onun elindeki tek şeydi ve onu geliştirecek, onunla bizzat dünya boks mantalitesinin kendisine meydan okuyacaktı. Rising'te Ippo, Dempsy Roll'un zayıflıklarının üstesinden gelmesini sağlayacak rakiplerle karşılaşacak.

Hajime No Ippo'dan zamanında boks sporuna ilgimin pek olmaması nedeniyle uzak durmuş ama izlediğimde hastası olmuştum. Her konuda iyi bir seridir (belki romantizm tarafı hariç) ama özellikle o *"bağıra çağıra izlenesi aksiyon"* hissini en iyi veren 1-2 seriden biri olduğunu düşünürüm (*Gurren Lagann*'la yarışır derecede diyeyim, siz anlayın). Rising de aynı gazı, artık iyice gelişmiş animasyonlarının gücünü de arkasına alarak sonuna kadar veriyor. Karakter gelişimi konusunda da her zaman olduğu gibi çok üst seviye. Yalnızca 25 bölüm sürecek olması üzüyor bir tek. **-Ömer**



AOKİ ŞOV

Elbette tek izleyeceğimiz boksör Ippo değil. İlk bölümlerde kurbağa vuruşuyla nam salmış dengesiz karakterimiz Aoki de ön plana çıkıyor. Kendisi kurbağa vuruşundan bile daha saçma ve daha acayip bir teknik geliştirmiş ki uzun zamandır bir animede bu kadar çok gülmemiştim ^_^

2013'ÜN EN SEVİLENLERİ

Güzel anime ve mangalarla dolu bir yılı daha geride bıraktık; hem hayırlı uğurlu, hem de geçmiş olsun.

2013'ün en çok satan mangası doğal olarak yine One Piece oldu ama Nana ve Nodame'den beri onun yanına bu kadar yaklaşan başka bir yapım olmamıştı. Attack on Titan'ın başarılı anime uyarlamasının ardından okurlar mangaya resmen saldırdı. Yandaki tabloda görebileceğiniz gibi Kuroko's Basketball, Magi ve Naruto da onları takip etti.

Ama bunların toplam cilt satışları olduğunu, tam olarak popülerlik ölçütü olmadığını unutmamak gerek. Her serinin yıl içinde farklı sayıda cildi çıkabiliyor neticede. Cilt satışlarına bakacak olur isek de ilk 4 sırada One Piece ciltlerinin, sonraki 11 sırada da Attack on Titan ciltlerinin olduğunu görüyoruz. Yani bu iki serinin 2013'ün en popüler serileri olduğu net bir şekilde söylenebilir. Bu ikisini Naruto, Hunter x Hunter ve Kimi ni Todoke ciltleri takip ediyor.

En çok satan Blu-ray'lere baktığımızda ise Rebuild of Evangelion projesinin üçüncü filminin açık ara lider olduğunu görebiliyoruz. Gundam Unicorn, Nanoha filmi ve One Piece'in ikinci büyük çaplı filmi Z de onu izliyor. **-Ömer**

1	One Piece
2	Attack on Titan
3	Kuroko's Basketball
4	Magi
5	Naruto
6	Silver Spoon
7	Assassination Classroom
8	Hunter x Hunter
9	Fairy Tail
10	Terra Formars

1	Evangelion 3.33
2	Mobile Suit Gundam UC 6
3	Magical Girl Nanoha: Movie 2 (Limited Complete Ed.)
4	Magical Girl Nanoha: Movie 2 (Complete Pre Order)
5	One Piece: Film Z





TSUBASA YENİDEN YEŞİL SAHALARDA!

Tsubasa, yeni çıkacak manga serisi ile yeniden bizlerle beraber. "Captain Tsubasa: Rising Sun" adıyla gelecek manga, Tsubasa'nın Japonya milli takımı oyuncusu olarak Olimpiyatlar'daki hikâyesini anlatıyor. Yeniden sahalarda göreceğimiz Tsubasa bakalım yine bombeli sahalarda sayfalarca koşturacak mı? **-Şahap**



GUNPLA BUILDERS WORLD CUP 2013 MUHTEŞEM TASARIMLARIYLA SON BULDU

Her yıl düzenlenen "The Bandai Gunpla Builders World Cup" Tokyo'da finalini yaptı. 15 yaş üstü ve 15 yaş altı olarak iki kategoride katılımcıların yarıştığı etkinlikte ödüller sahiplerini buldu. Büyüklerde Sunpei Yamauchi'nin 5 ay süren bir çalışmayla yaptığı modifiyeli MG 1/100 RX-93 v Gundam Ver.Ka modeli kazanırken, küçüklerde de Choy Chi Kit'in ilginç ve bir o kadar da güzel, mini mini Gundam'ların Zaku'nun üstünde dolaştığı Gulliver teması kazandı. **-Şahap**





KİM ONLARLA BİRLİKTE OLMAK İSTEMEZ Kİ?

Yüz ülkeden yüzlerce anime severe sormuşlar, en çok hangi anime karakteri ile çıkmak istersin diye. Cevaplar sizin için elbette değişiklik gösterebilir ama ben çoğunluğun sesine katılıyorum (listede Hinata olmasaydı yıkardım oraları!).

Kadın karakterlerde birinci sırayı Sword Art Online'dan Asuna alırken sırasıyla Robin (One Piece) ve Hinata <3 (Naruto) erkeklerin kalbini çalan diğer kadınlar.

Erkek karakterlerde ise birinci sırayı Attack on Titan'dan Levi alırken sırasıyla Takumi Usui (Kaichō wa Maid-sama!) ve Sebastian Michaelis (Black Butler) kadınların ilk üçünü tamamlıyor. Erkekler iyi dinleyin, dikkat ettiyseniz karakterlerin hepsinin ortak özelliği eli iş tutabilir olmaları. Temizlik hastası bir adam ile bir uşak eğer bu listede tepelerde yer alıyorsa buna dikkat çekmekte fayda var. Sonradan "ben nerede hata yapıyorum?" olmasın.

Yeri gelmişken kadınlara da uyarılarımı yapayım. Bakın tekrar bir listeye, ne görüyorsunuz? Naif, aklı başında ve becerikli kadınlar. Bilmem anlatabiliyor muyum? **-Şahap**



SteamOS İle İlk Dans

UZUN UZUN BAKIŞMAKLA KALMADIK...

Steam Machine'in işletim sistemi olarak duyurulan ve merakla beklenen SteamOS, bu ay evlerimize girmeye başladı. Valve, SteamOS'i yayınladı ama bir yandan da bunun son hali olmadığını, Linux ile pek arası olmayan kullanıcıların 2014'e kadar beklemelerini söyledi.

SteamOS'in iki ayrı kurulum yöntemi var. Biri kolay, diğeri zor olarak lanse ediliyor ama ben çok bir fark göremedim. O yüzden bizzat denediğim yönetimi size anlatacağım.

SteamOS Nasıl Kurulur

■ Öncelikle şu linkten kurulum dosyasını çekin: bit.ly/1cwxHzW

■ 4GB ya da üzeri bir USB belleği FAT32 olarak biçimlendirin. Dilerseniz DVD de kullanabilirsiniz ama bu yöntem çok daha basit.

■ İndirdiğiniz dosyaları, USB belleğinizin içerisine çıkartın.

■ Bilgisayarınızı yeniden başlatarak BIOS'a girin ve UEFI olarak USB belleğinizi boot edin. Anakartınızın UEFI desteklemesi çok önemli, aksi takdirde işlem başarısız olacaktır. Eğer anakartınızda UEFI desteği yoksa, internette dolaşan bazı kurulum yöntemleri var ama hem bunlar normal kullanıcılar için aşırı karışık hem de Valve tarafından desteklenmiyor. O yüzden bu yöntemlere hiç girmiyorum.

■ Boot ettikten sonra karşınıza gelen ekrandan "Automated Install" seçeneğini seçin. Unutmayın ki kurulum sırasında sabit diskinizdeki bütün veriler silinecektir.

■ Bu işlemden sonra her şey otomatik gerçekleşecek ve kurulum bittiğinde "Continue" diyerek işlemi sonlandıracağız. Bu noktadan sonra USB belleğinizi de bilgisayarınızdan çıkarabilirsiniz.

■ SteamOS açıldıktan sonra karşınıza gelen oturum seçme ekranından GNOME'u seçin ve kullanıcı adı ile şifreye "steam" yazarak giriş yapın.

■ Sol üst köşede bulunan "Activities"in üzerine gelin, daha sonra sağ tarafta açılan menüden "Applications"ı seçerek, "Terminal"ı çalıştırın. Sonrasında tırnaklar olmadan "steam" yazarak, Steam kurulumunu başlatın. Bu ekranda görmüş olduğunuz Steam logosu, ileride masaüstüne döndüğünüzde tekrar SteamOS'in arayüzüne geçişimizi sağlayacak.

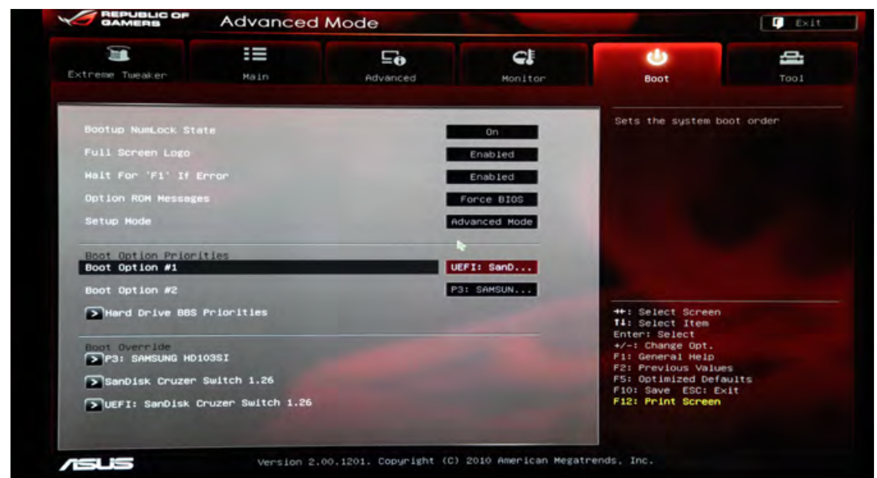
■ Kurulum bitince sizden kayıt olmanızı veya giriş yapmanızı isteyecek. Giriş yaptıktan sonra sağ üst köşeden Steam yazısına tıklayarak "Logout" ile çıkış yapın.

■ Bu sefer kullanıcı adı ve şifreye "desktop" yaparak giriş yapıyoruz ve Terminal uygulamasını tekrar çalıştırıyoruz. SteamOS kurulumunun son aşamasını tamamlamak için "./post_logon.sh" komutunu, tırnaklar olmadan yazıyoruz ve kurulumun tamamlanması için bekliyoruz.

■ Yapılan birkaç işlemin ardından önünüze gelen ekranda devam etmek için izin vermenizi isteye-

Sistem Gereksinimi

■ 64 bit, Intel ya da AMD işlemci
■ 4 GB veya üzeri bellek
■ 500 GB ya da üzeri sabit disk
■ Nvidia ekran kartı (AMD ve Intel ekran kartları için destek gelecek ama bu sürümde yok)
■ UEFI Boot özelliği olan bir anakart
■ USB disk ya da bellek



cek, “y” tuşuna basarak geçin buraları. Kurulum bitince önünüze gelen dört seçenekli mavi ekranda “Reboot”ı seçerek, bilgisayarınızı yeniden başlatın ve SteamOS’e merhaba deyin.

Böyle madde madde yazınca biraz korkutucu gelmiş olabilir gözünüze. Adımları dikkatlice izlerseniz oldukça basit aslında. Tabii hatırlatmamız gereken bazı noktalar var. Öncelikle bu sürümün hâlâ beta olduğunu ve hatalar olabileceğini unutmayın. Şu an sadece Nvidia ekran kartları için destek var. Yakın zamanda AMD ve Intel için de gelecek. Ben GeForce GTX 780 Ti ile denedim ve sürücü problemi yaşamadım. Zaten Nvidia tarafından geliştirilen güncel bir sürücü ile geldiği için, desteklenen ekran kartları sorunsuz olarak çalışıyor. Ağ yapılandırması için de bir şey yapmam gerekmedi, otomatik olarak internete bağlandım. Bütün kurulum altı üstü 30 dakika sürdü.

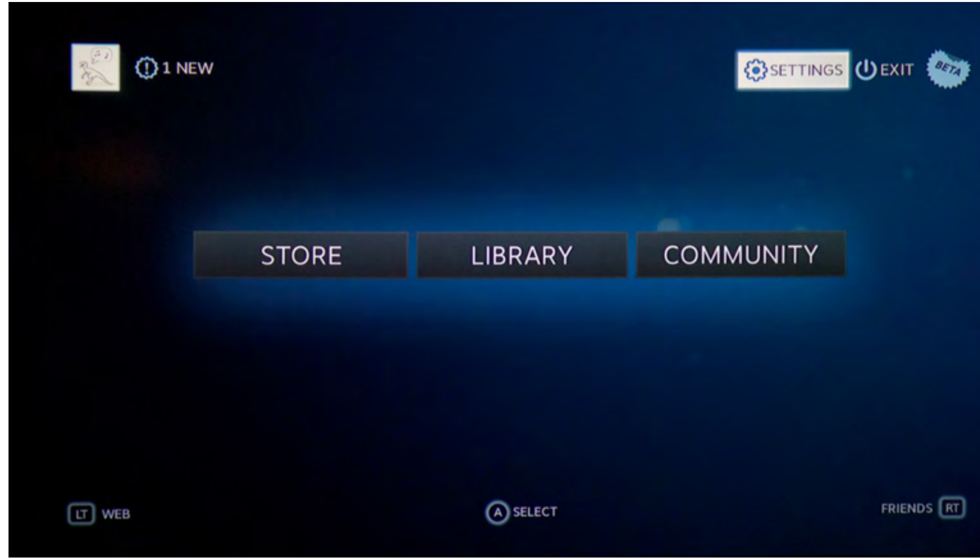
Peki, kurulumu bitirdik diyelim, karşımızda ne var? Öncelikle şunu söyleyeyim: Karşınıza gelen şey Windows gibi bir işletim sisteminden ziyade, daha çok bir konsol işletim sistemine benziyor. Kullandığı arayüz ise Steam’de hali hazırda bulunan Big Picture modunun biraz makyajlanmış hali. Valve’in böyle bir işletim sistemi yapmasındaki amaç, oyun oynamayı çok daha basit bir hale getirmek. Oturma odanız ya da salonunuzda televizyona bağlı bir bilgisayar kullanmak, oyuna girmek için her defasında bir sürü işlem yapmak sizi biraz rahatsız edebilir ama Steam Controller ile doğrudan konsol arayüzüne erişerek, hızlıca oyuna başlayabilmek, daha doğrusu bilgisayarınızda konsol keyfi yaşayabilmek oldukça çekici bir şey aslında.

SteamOS’i iki bölüm altında inceleyebiliriz. Bizim asıl vakit geçireceğimiz kısım, yukarıda anlattığım Big Picture modundan esinlenen SteamOS’in arayüzü. Yine de profesyonel kullanıcılar ya da dileyenler için Linux masaüstü seçeneğine dönme seçeneğiniz var. Bunun için yapmanız gereken, sol üst köşede bulunan “Settings” sekmesine gelerek oradan “Interface” bölümüne tıklayarak masaüstüne erişim seçeneğini aktif etmek. Daha sonra sağ üstten “Exit” diyerek Linux masaüstüne dönebilirsiniz. SteamOS’e geri dönmek içinse Linux masaüstünden Steam logosuna tıklayarak da SteamOS arayüzüne geçiş yapabilirsiniz.

Linux masaüstü modunu kullanırken ilk gözüme çarpan, internetten bir şeyler kurmak istediğimde yaşadığım sıkıntılar oldu. Hali hazırda SteamOS’de bulunmayan pek çok paketi indirip kurarken ya bulamadım ya da uyumsuzluk sıkıntıları oluştu. Bunlar için ayrıca repo’lar bulup ekledim ve o şekilde çözdüm ama biraz zahmetli oldu. Yine de zaman içerisinde bu sorunların giderileceğini düşünüyorum.

Biraz Oyun Oynayalım

Linux masaüstü ile işim bitince SteamOS’e geri dönüp biraz oyun oynamaya karar verdim. Listemde bulunan 200 civarı oyundan 49’unu desteklediğini görünce biraz şaşırdım. Linux tarafında şu an için desteklenen oyun sayısı biraz az olsa da hızlı bir artış var. Benim burada gördüğüm tek sıkıntı güncel ve sistemi zorlayabilecek oyunlardan çoğunun desteği henüz yok. Mağazaya baktığımda da Metro: Last Light dışında pek fazla sistemi zorlayacak oyun göremedim. Steam için Linux tarafında çalışan oyunlarla ilgili daha detaylı bilgi için steamdb.info adresini ziyaret edebilirsiniz. Şu an Steam için Linux tarafında 359 adet oyun gözüküyor ve bunların 288 tanesinin sorunsuz çalıştığı teyit edilmiş. Ayrıca buradan sevdiğiniz oyunların da durumunu kontrol edebilirsiniz.

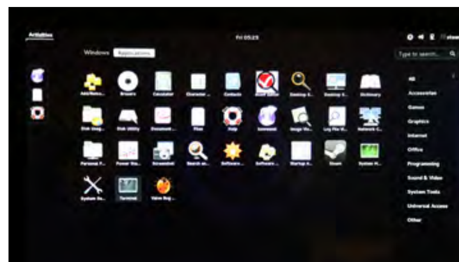


İş artık mevcut oyunları deneme kısmına geldi. Hemen listemden 2-3 oyun kurup bakayım dedim ama genelde indie oyunlar olduğu için sağlıklı bir karşılaştırma yapamadım. Bu vesileyle Metro: Last Light’ı alıp kurdum. Kafamda benchmark da yaparım diye bir düşünce vardı ancak ne yazık ki Linux versiyonunda bu seçenek yok. Oyunu sırayla hem SteamOS hem de Windows tarafında oynadım. SteamOS tarafında FPS değerini ölçemedim ama Windows üzerinde oynadığımdan bir farkı yoktu. Sadece 1-2 defa anlık olarak donma yaşadım ama hâlâ beta da olduğunu düşünürsek sonuç beni tatmin etti.

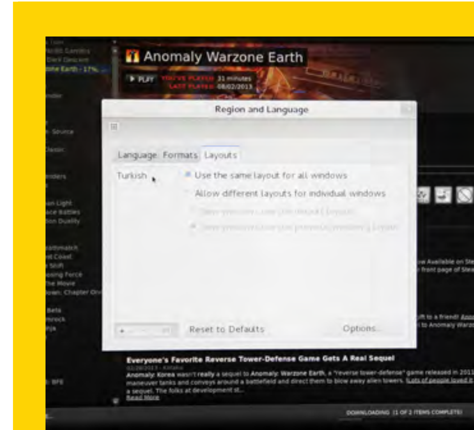
Eğer SteamOS’i oyun oynayabileceğiniz, Windows alternatifi bir işletim sistemi olarak görüyorsanız, bu düşünceden hızla uzaklaşın. SteamOS bir işletim sistemi evet ama bir konsol mantığıyla tasarlanmış. Yani bilgisayarıma SteamOS kurayım, hem oyun oynarım hem de günlük işlerimi hallederim diyorsanız, SteamOS buna uygun değil ki zaten amacı da hiçbir zaman bu olmadı. SteamOS’in amacı, size salonunuzda da bilgisayar oyunlarını, konsol deneyimiyle birlikte sunmak.

Belki oyun sayısının azlığı biraz gözünüzü korkutabilir ama burada içimizi rahatlatacak iki şey var. Birincisi, Valve’in yaptığı açıklamalar ve Linux Foundation’a katılması ile Linux desteği olan oyunların giderek artacak olması, diğeriyse Windows üzerinden oyunlarınızı stream edebilecek olmanız. Stream özelliği bu versiyonda olmadığı için deneyemiyoruz maalesef. Yine de oyun konusunda StreamOS’i başarılı buldum. Özellikle bugün piyasaya çıkan herhangi bir konsolun hali hazırdaki oyun desteğini düşünürsek, SteamOS’in bu konudaki avantajını net olarak görebiliriz.

Standart bir bilgisayar kullanıcısının SteamOS ile ilgilenmesi için şu an bir sebep yok ama bilgisayar oyunlarını konsol eğlencesi haline getirmek isteyenlere tavsiyem, SteamOS’in son halini almasını mutlaka beklemeleri. Henüz beta ama umut veriyor. **-Emir**



SteamOS, mavi arayüzü ile bir okyanusu andırsa da hafiflettiği şey ruhunuz değil cüzdanınız. Hiç farkında olmasanız da sizi ufak ufak tırtıklıyor çünkü.



Türkçe Klavye

Linux masaüstünde gezerken klavyenizin Türkçe olmadığını fark etmişsinizdir. Bunu düzeltmek için sağ üst köşeden ya da sol üst köşedeki “Applications” sekmesinin altından “System Settings” kısmına gelin ve “Region and Language” ikonuna tıklayın. Sonrasında açılan pencereden “Layouts”ı seçerek, sol alt köşedeki “+” işaretine basın ve açılan ekrandan “Turkish”i seçin. Sonradan sorun çıkmasını istemiyorsanız, bu ekrandaki İngilizce klavyeyi silerek sorunu çözmüş olacaksınız.

Yılın En İyi Ürünleri

2013 SENESİNDEN AKLIMIZDA KALANLAR

Bazen unutmak istediklerimiz de olmadı değil

2013 senesi için ömrü hayatımızın en hareketli senesiydi desek yalan olmaz herhalde. Ülke gündemi öylesine yoğundu ki çoğu zaman aklımızda memleket meselelerinden başka bir şey yoktu. Oyun dünyası da yeni neslin gelişiyle en hareketli senelerinden birini yaşadı. Üzerine birkaç ay içerisinde Oyungezer'in bütünüyle yenilenmesini de ekleyince, bizim için heyecan bir an olsun dinmedi.

Bu süreçte Organize Sanayi'ye de veda ettik ve yeni bölümümüz DATA ile tanıştık. Başlarda, yenilenen derginin en çok eleştiri alan bölümüydü DATA. O eleştirilerle harmanlayıp şekillendirmeye çalıştık, karakterinin oturması birkaç ay aldı. Bizi tatmin eden bir iş yaparken, sizin de bundan keyif alacağınız dolu dolu bir içerik hazırlamak istiyorduk, başarabildiysek de ne mutlu bize.

Bütün bir seneye bakınca, hem Organize Sanayi hem de DATA'da yüzden fazla üründen bahsettik size ve bunların bazıları laflarken ağzımıza dolanır halen (bazılarıyla dalga geçtiğimiz de rivayetler arasında). 2013'de incelediğimiz, beğendiğimiz ve aklımızda yer eden ürünleri bir derleyelim ve bizleri neler heyecanlandırmış tekrar hatırlayalım istedik.





Asus RoG Maximus VI Impact

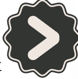
Bir anakartın akıllarda kalması pek de kolay bir şey değildir. Tasarım kısmında ve özelliklerinde bazı farklar olsa da büyük çoğunluğu birbirine çok benzer.

Ama Maximus VI Impact öyle kolay kolay unutulabilecek bir ürün değil. Minnacık boyutuna rağmen (17x17cm) bir oyuncu anakartının yapabileceği her şeyi yapabilmesi ve sunduğu performans, kendi Steam Box'ını üretmek isteyen oyuncular için bu anakartı oldukça cazip kılıyor. Bu anakarta RoG serisi bir ekran kartı takmaya kalkarsanız, anakartı ekran kartına takıyormuş gibi hissedeceksiniz.

Intel i7-4770K

AMD bu sene de ucuz segmentin ideal tercihiydi ama yüksek performans işlemciler konusunda Intel arayı daha da açtı. Performans sıralamasında AMD işlemciler artık ilk 20'ye girmekte bile zorlanıyor. Listenin üst sıralarını ise Intel'in Extreme serisi domine etmiş durumda.

Performans sıralamasında biraz gerilerde kalsa da bu sene incelediğimiz işlemciler içinde kendimize alacağımız işlemci 4770K olurdu. Aynı fiyata 4820K ile çok daha yüksek performans alabiliyorsunuz aslında. Ama LGA 2011 kullandığı için 4820K ile kullanabileceğiniz anakartlar sınırlı ve pahalı, ayrıca güç kaynağınıza fazladan 50Watt yük bindiriyor ve günün sonunda 200$ kadar fiyat farkı yaratıyor. Bu yüzden 400$ altı işlemciler arasında en iyi seçim 4770K.





WD My Net N900 Central

N900 Central'i temelde multimedya özellikleriyle donatılmış bir router olarak görsek de streaming ve kablosuz depolama çözümü konusunda görevini hakkıyla yerine getiriyor. Çift kanal kablosuz ağ özelliği de dosya transferi gerçekleştirirken oyun ya da film izleme zevkinizin bölünmesini engelliyor. USB üzerinden de depolama çözümünüzü genişletebiliyor ya da yazıcınızı network üzerinden kablosuz olarak erişilebilir hale getirebiliyorsunuz. Tabii ki daha iyi olabilir dediğimiz yönleri var ama sonuç olarak yılın en ilginç ağ ürünlerinden biriydi.





Creative Sound Blaster Evo Zx



Pek çok oyuncu kulaklığı denedik bu sene ama ses kalitesinin ötesinde kulaklık kavramına biraz olsun yenilik katmaya çalışan bir Evo Zx vardı. Evo Zx'in özellikle üç farklı kategori için de özelleştirilebilir profiller sunması ve mobil bağlantı ve uygulama konularındaki başarısı bu yeniliklerin en çarpıcılarıydı. Bilgisayarda oyun oynarken, aynı anda kulaklıktan telefon cevaplamak ise yıllardır süren büyük bir soruna verilmiş ilk cevaptı.





Asus Designo MX299Q

Asus Designo MX299Q ile MX279 arasında kaldık bir süre. İkisi de görüntü kalitesi bakımından oldukça tatmin ediciydi ama MX299Q ekstra genişliğiyle bizi şaşırtmıştı. Ürün, bir oyuncu monitörü değil elbette ama bu geniş monitörde çalışmak da oyun oynamak da inanılmaz zevkli. Ofis içerisinde her gün bir başkasının masasında kendine yer buluyordu MX299Q. Bu sene ofise gelen bütün ürünler arasında bu kadar masadan masaya dolaşan, herkesin biraz ellemek için çırpındığı, sonunda hepimizin kalbini çalıp acımadan bizi terk eden bir ürün olmadı. Genişlik kavramımıza genişlik katıp gitti MX299Q.



Nokia Lumia 1020

Bu sene pek çok güzel telefon inceledik, hepsinin kendine göre artıları ve eksileri vardı. Ama iPhone'lardan Galaxy'lere kadar çoğu, geçen seneki modellerin varyasyonları olmanın ötesine geçmiyordu. Bizim dilimize en çok vuran telefon ise Nokia Lumia 1020 oldu. 41 MP lafını sadece rakamda bırakmayıp, kalitesine de yansıtmayı başardığı için gözümüze girdi kendisi. Bunun dışında telefon da oldukça hızlı ve pratik. Tek eksisi Windows'un mobil taraftaki uygulama eksikliği. Yine de belli başlı uygulamalar işimi gördü benim. Fotoğraf kalitesini de göz önünde bulundurursak o fiyat etiketi dışında her şey aklımızda yer etti Lumia 1020 ile ilgili.



Samsung Series 840 PRO 256GB

SSD testimizi yaparken bu minik aletlerle bayağı haşır neşir olmuştuk. Genel olarak aralarında fazla fark bulunmasa da taahhüt edilen okuma/yazma hızlarına en yakın skoru Samsung SSD'ler vermişti. Oyun performansının da başarılı olması bu ürünü bizim için daha anlamlı kıldı. Fiyat olarak diğerlerinin yanında biraz yüksek kalıyor ama performansta yarattığı fark gözden kaçmıyor. Bütçesi biraz daha dar olanlar için de yine Samsung'un EVO serisi SSD'leri dikkat çekiyor.

Logitech G710+

Bilenler bilir, mekanik klavye kullanmanın keyfi bir başkadır. Uzun ömürlü olması bir yana, tuşlara bastığınızda verdiği his ve çıkardığı ses gerçekten oldukça keyiflidir. Mekanik klavyenin bütün artılarını alıp Türkçe bir oyuncu klavyesi ile birleştirince ortaya Logitech G710+ çıkıyor.

Klavye üzerinde bulunan USB 2.0 girişleri ve oluşturduğunuz üç farklı profili de hafızasında saklayabiliyor olması ürünün diğer artı yönleri. Logitech G710+ bir oyuncu klavyesi olarak bizi tatmin edebildiği gibi mekanik kullanım keyfiyle de akıllarımıza kazınmayı başarıyor bu sene.









Asus RoG Tytan CG8890

Minilerinden devasalarına, hepsi bir aradalarına kadar pek çok masaüstü PC uğradı bu sene ofisimize. Ama içlerinden en aklımızda kalanı hangisi derseniz cevaplamakta pek zorlanmayız; Asus RoG Tytan CG8890 tam bir rüyaydı. Özellikleri ve tasarımı hakkında zaten söz söylemeye bile gerek yok ama tek tuşla overclock özelliği, uzay geminizle FTL'e geçiyormuşçasına cafcaflıydı. Fiyat olarak hiçbir zaman alınabilecek bir seviyeye düşmeyecek olsa da rüyalarda buluşmaya devam edeceğiz gibi duruyor.

Samsung ATIV SmartPC Pro 700T

Tablet ve ultrabook kırması olan ATIV SmartPC serisi çok yüksek performans beklentisi olmayan kullanıcılar için geniş bir kullanım yelpazesi sunuyor. Daha önce Asus'un Transformer ürünüyle denediği bu ürün tipi Samsung'un başarılı tasarımı ve Windows 8'in bu konsepte uygunluğu sayesinde ilgi çekici bir tercih haline geliyor. Fiyat olarak da gayet makul seviyelerde olan 700T modeli, i5 işlemci ve SSD disk sayesinde klavyeli bir tablet gibi değil, tablete dönüşebilen bir Ultrabook gibi hissettiriyor.



MSI GS70 Stealth

Dizüstünde oyun oynamaya çalışanın canını iki şey yakar. Biri dizüstünün ağırlığı, diğeri de fiyatıdır. Dizüstünde oyun oynayıp oynamamak tamamen ayrı bir konu ama oynarım diyen insan için GS70 Stealth çok iyi bir seçenek. Piyasadaki diğer oyuncu dizüstü modelleri, özellikle de abisi GT70 belki performans olarak daha üstün ama hem fiyatları biraz astronomik hem de taşınmaları zahmetli. Bu bakımdan GS70 Stealth daha kabul edilebilir bir fiyatın yanında tatmin edici bir performans ve hafifliği ile bizim aklımızda yer etti. Hatta oyuncu dizüstlerinin daha da yaygınlaşması için ufkumuzu açtı diyebiliriz.



Zyxel PLA 4201 Powerline

Duvarları aşamayan kablosuz ağların ve evin bir ucundan öbürüne uzayan ağ kablolarının dönemine son vuran powerline her geçen gün popülerleşiyor. Evinizin elektrik hattını, ağ ve internet paylaşımı için kullanan bu teknolojinin fiyatı dezavantaj oluştursa da kolay ve sorunsuz kullanımı en büyük tercih sebebi. Bizim Zyxel PLA 4201'i beğenmemizin sebebi de buydu zaten. Kaliteli ve şık ürün elektrik prizine takmanızla birlikte görevini yerine getirmeye başlıyor, ağ güvenliğini sadece iki düğmeye basmak hallediyor ve bir daha da ürünü hatırlamıyorsunuz bile. Zaten en iyi ağ ürünü varlığını unutturabilen değil midir?





Asus Mars 760

Bu sene o kadar çok ekran kartı inceledik ki aklımızda en çok yer edinen hangisiydi diye sorunca cevabı bulmakta zorlandık. Özellikle son aylarda resmen ekran kartı performansı yağmur oldu indi tepemize. Nvidia tarafında GeForce Titan ve GeForce 780 Ti, AMD tarafında 290X ile performans savaşı hayli kızıştı. Ama sonuçta bu GPU'ları kullanan bütün kartlar birbirinin aynısı, yani referans tasarımıydı. Ancak Asus'un yeni Mars modeli iki GTX760'ı bir kartta birleştirip beklemediğimiz bir anda bu performans rekabetine katıldı. Üstelik 780 Ti'dan daha güçlü performansı daha düşük fiyatla vermeyi de başarıyordu. Haliyle bu sene bizi en çok şaşırtan ekran kartı Mars 760'dı.

Nvidia Shield

Android tabanlı oyun konsolları gün yüzüne çıkmaya başlarken Nvidia da Shield ile karşımıza ilk ciddi Android el konsolunu koydu. Eğer Android'in nimetlerinden şarjımız bitmesin diye yararlanamıyorsak veya "gamepad dediğin ele oturacak!" şeklinde düşünceleriniz varsa Nvidia Shield ve Tegra işlemcisi ile gelen grafikler Android oyunlara olan bakışımızı değiştirebilir. Tabii Android oyunları işin sadece bir boyutu. Bilgisayar oyunlarını stream ederek el konsolunda oynayabilmeniz de farklı bir tecrübe katıyor. Her oyun el konsolunda aynı tadı vermeyecektir ama şüphesiz ki bir rahatlık sunuyor. Nvidia Shield de bu yılın akılda kalanlarından biri olmayı başarıyor.



Ekran
2 metre uzaklıktan, 25 inch büyüklüğünde ekran sağlıyor Google Glass ama çözünürlüğün 640x360 olması sizi pek mutlu etmeyecek.

Kamera
5 MP fotoğraf ve 720P video kaydı kötü değil ama amacınız kesinlikle sanat eseri fotoğraflar yaratmak olmamalı.

Şarj
570mAh pil gücü ne yazık ki yetersiz. Günlük kullanım için 1 gün gidiyor desen de biraz kurcalarsanız 4-5 saatin üzerinde görmeniz biraz zor.

Bağlantı
Kablosuz olarak hem Wireless 802.11b/g hem de Bluetooth destekliyor. Zaten Google Glass'ı kablolu olarak kullanmayı planlamıyoruz.

Teknik Bileşenler
OMAP 4430 SoC 1.0GHz, 12GB kullanılabilir Google Cloud Storage ile senkron, toplam 16GB kapasite ve 1GB bellek Google Glass'ın bize sunduğu donanım gücü. Kullanım amacı göz önüne alındığında stream ve uygulamaları çalıştırmak için oldukça yeterli. Yine de VR destekli oyunlar bekliyorsanız, pek umutlanmayın.

Google Glass ile Şaşı Bak Şaşır!

Numaralı mı olsun, numarasız mı?

BU AY HİÇ beklemediğim bir sürpriz oldu ve Kliksa.com'un Klink Life Deneyim Odası projesi sayesinde Google Glass'ı inceleme şansına eriştim. Ürünün kendisini çözebilmek başlı başına bir bulmaca zaten. Ne yapacağım söylenmesine rağmen dakikalarca bocaladım.

Ürün henüz beta olduğundan ve anayurdundan çok uzaklarda olduğundan ne yazık ki MyGlass uygulamasını test edemedim. Test edebildiğim özellikleri de bu yüzden biraz kısıtlı kaldı. Öncelikle ürünü ilk taktığımda camsız bir gözlük takıyormuş gibi hissettim. Hizalamak biraz zamanımı aldı. Gözlük gibi gözünüze yapıştırınca, pek bir şey göremiyorsunuz. Kısa bir süre sonra bu sorunu çözdüm ama bu sefer de iki gözümle birden sürekli sağ üst köşeye bakmaya başladım ki dışarıdan pek hoş gözükmediğine eminim :)

Şaşkınlığımı üzerimden atınca ilk iş, fotoğraf ve video çekmeyi denedim. Arayüz bu konuda bana pek yardımcı olmadı. Çoğu kez çıldırttı diyebilirim hatta. Neyse ki sesli komut algılama özelliği düzgün çalışıyor diye seviniyordum tam ama o da ne, sesli komutu her kullandığımda tekrar arayüzden ilgili bölüme gelip komut vermem gerektiğini fark ettim. Eh buna da şükür diyerek hızlıca birkaç fotoğraf çektim. Fotoğraf kalitesi öyle çok ahım şahım değildi ama amaca hizmet ediyordu. Aslında en çok denemek istediğim özellik gördüğüm görüntüyü stream edebilmek ve bunu yaparken mesajları okuyabilmekti. Sonuçta bu gözlüğü randevularımızın vazgeçilmezi yapacak, sohbet esnasından en yakın arkadaşınızdan bilgi akışı sağlayacak ve Türk erkekleri tarafından yok satılmasını sağlayacak özellik buydu ama ne yazık ki bunu tam olarak deneyemedik. Ancak denediğimiz şey şu oldu, bunu yaparken ekranı okumak için sağ üst köşeye bakacağınızdan partnerinize "manyak mı bu ya" izlenimi vermeniz olası. Belki uzun süreli kullanımda bunu çaktırmadan yapabilir hale gelebiliriz, görmek lazım.

Ekran çözünürlüğünü yeterli bulmadım, 640x360 çözünürlük ne yazık ki hissettiriyor kendini. Açıkçası o minik ekranda oturup uzun uzun video izlemem. Böyle bir planınız var mı bilmiyorum ama pek yeltenmeyin. Umuyorum Google ürünü çıkarmadan önce burada bir revizyona gider.

Evet, Google Glass görebildiğiniz her şey ile ilgili bilgi toplamak ya da gözünüzün önünde bir navigasyon olması, yakaladığınız bir anı ölümsüzleştirmek için ilgi çekici. Ancak bütün bu heyecan verici özellikleri kullanacak yazılımlar için biraz zamana ihtiyaç var. Bu haliyle beni heyecanlandırdı ama yine de beta süreci sona erdiğinde desteklenen yazılımları görmek lazım. Özellikle bu yazılımların kaçı ülkemizde tam anlamıyla çalışacak buna bakmalıyız.
-Emir

FİYAT
Geliştirici: 1500$
Son Kullanıcı: 1500$'ın altında bekleniyor



MSI AG2712 ALL IN ONE

Kablo derdi olmadan, yeni bir tecrübe!

AIO (All-In-One) bilgisayar çözümleri, yani kabaca bütün bir bilgisayar kasasının monitörün içine sığdırılması, senelerdir kullanılan bir çözüm. Ancak kullanım alanı olarak oyunculara pek hitap etmezdi. Daha önce Asus ve Lenovo'dan bu konuda ilginç ürünler görsek de popülerleşememişti. Şimdi MSI bu segmentte yeni ürününü sunuyor.

MSI AG2712'nin kutusu ilk görüşte biraz ürkütebilir sizi ama normal, zira bu 27" monitöre sahip, 16kg ağırlığında bir canavar. Bugüne dek denediğimiz AIO bilgisayarlar içinde en büyüğü. Kutu içeriği aslında oldukça sade sayılır. Adaptör, klavye ve fare dışında bir şey çıkmıyor kutusundan. Zaten olay her şeyin monitör kasasında olması değil mi? Ama en azından bu klavye ve fare biraz "gaming" konseptine uygun olsaymış iyi olurmuş. Bu kadar pahalı bir ürüne yakışmadıklarından pek kullanacağınız ürünler değil.

AIO bilgisayarlar ısı ve yer sorununu çözmek için bu üründe de görebileceğiniz gibi notebook bileşenleri kullanıyor. Açıkçası bugün oyuna yönelik bir dizüstü bilgisayar alsanız da ısı sorunu olabiliyor. Aynı sıkıntıyı AG2712'de yaşar mıyım diye düşündüm başta. Hani ısı çok problem değil, fiziksel bir temas yok ama ısıdan kaynaklı fan gürültüsü bu tarz bir üründe pek çekilir bir şey değil. Neyse ki MSI bu konuda sessiz ve serin çalışmış. Standart bir dizüstü bilgisayardan da masaüstü bilgisayarlardan da daha sessiz çalışıyor. Bunun en büyük nedenlerinden biri de kocaman adaptörü zaten. İçeride oluşacak ısı böylece minimuma indirilmiş.

O YILDIZLAR GERÇEK Mİ?

Ürünün 27"lik monitörünün renk paleti ve canlılığı beni gerçekten şaşırttı. Hatta gereksiz heyecan yapmamak adına dergimizin tasarımlarını yapan Önder'e de danıştım ve AG2712 onun da onayını almayı başardı. Tabii ben Önder'e asıl olarak AG2712'nin dokunmatik ekranının ne kadar hassas olduğunu danıştım. Malum biz oyuncuların dokunmatik ekranlara olan bakışıyla, tasarım amaçlı kullanan birinin bakışı aynı olmuyor. Bu konuda da AG2712 iyi not aldı. Ayrıca farklı cihazların bağlanarak sadece monitör olarak kullanılabilmesi ve kasaya bütünleşik hoparlörler iyi düşünülmüş.

Yalnız ekran konusunda bir şey beni rahatsız etti. Ekranın açısı gereği aşağıdan yukarı doğru bir yatıklık mevcut. Bu da sandalyenizin biraz aşağıda olması durumunda renkleri düzgün seçememenize sebep oluyor. Yani renkler birbirine girmiyor, ama canlılığı gidiyor.

Ürünün teknik özellikleri kağıt üzerinde tatmin edici dursa da benchmark testlerine bakıp geçmek yerine bizzat pratikte neler yapabildiğini test etmek istedim. Denediğim birkaç oyunda mükemmel olmasa da tatmin edici sonuçlar almayı başardım. Ama performans konusundaki en büyük sorun ekran kartının GeForce GTX 760MX olması. Model ismindeki "M" bunun bir dizüstü GPU modeli olduğunu gösteriyor. Bu seride GTX 760 ile GTX 760MX arasındaki performans farkı %50'nin üzerinde. Fiyatına da bakınca gözlerimiz bir GTX 780MX'i aradı açıkçası.

Ekran kartı sürücülerinin güncellemesinde de sıkıntı yaşadım. Doğrudan Nvidia'nın sitesinden çektiğim sürücüler çalışmadı. Bu yüzden mecburen MSI'ın ürünle ilgili sayfasından sürücü çekeyim dedim ama oradaki sürücüler de güncellikten oldukça uzak denebilir. Oyuncular için bu kadar önemli bir detaya daha dikkat edilmesini isterdim.

Estetik kaygılar ve havalı bir bilgisayar arzusu sizi AG2712'ye yönlendirebilir. Ama bize sorarsanız diğer AIO çözümleri gibi oyunculardan çok tasarımcılara veya yönetici masalarına hitap eden bir ürün. Hele donanım güncelleme konusundaki sınırlamaları düşününce, aynı paraya alabileceğiniz bir masaüstü bilgisayar ve 27" monitör size çok daha fazlasını verecektir. **-Emir**

WOW: Ayarları Ultra'ya çekince anlamsız bir kasma yaptı ki burada suçlu kesinlikle oyunun kendisi zira oyunun optimizasyonunda sıkıntı var. High'a çekince sıkıntı çözüldü. 60-70 arası sabit fps ile oynanabilir hale geldi.

BIOSHOCK INFINITE: İlk denediğimde GeForce Experience kullanmadan Ultra'da bazı sıkıntılar yaşadım ama sonra optimize et dediğimde %80'i ultra olarak ayarladı. 44-49 arasında değişen fps değeri aldım ki bence gayet tatmin ediciydi.

TOMB RAIDER: Burada da GeForce Experience farkı ortaya çıktı. İlk denediğimde benzer ayarları yapsam da oyun kasım kasım kasılırken, GeForce Experience ile optimize ettiğimde açık mekanlarda 44-45 arası, kapalı mekanlarda 80-90 arası fps almayı başardım.

Özellikler

İşlemci: Intel i7-3630QM (2.4GHz, Turbo 3.4GHz)
İşletim Sistemi: Windows 8.1
Bellek: 8GB DDR3 / en fazla 16GB
Ekran Kartı: NVIDIA GeForce GTX 670MX 3GB GDDR5
Monitör: 27" LCD (1920x1080 Full HD)
Dokunmatik Ekran: Var
Sabit Disk: 3.5"SATA3 1TB 7200RPM / 128GB SSD
Optik Sürücü: DVD Super Multi / Blu-ray Combo

Detaylı bilgi için: bit.ly/1cgKsQB

CREATIVE T3150 KABLOSUZ HOPARLÖR

Yanınızda gezdirmek için biraz iri ama...



Uzun süreli kullanımda kulaklıklar bende baş ağrısı yaptığı için müzik zevkim çoğu zaman en heyecanlı yerinde mola vermek üzerine kuruludur. Kulaklıktan vazgeçip hoparlör kullanmaya kalktığımda da kablo karmaşası yakamı bırakmadığı için, kulaklığa razı geliyorum bu aralar.

Bu ay ofise 2+1 kablosuz hoparlör yollayınca Creative, içime bir heyecan doldu ve T3150'nin nimetlerini keşfe doğru yola çıktım. Ancak sanıyorum 2+1 kablosuz hoparlör kısmı biraz ironiymiş. Hani belki ben çok şey bekliyorum ama iki tane minik uyduyu subwoofer'a bağlamanız, yanında gelen şirin kumandanın da kablolu olması ve bunun üzerine bir de elektrik kablosu eklenince masam yine panayır yerine döndü. Eh şimdi kurmuşken kaldırmak olmaz dedim ve başladım deneylerime.

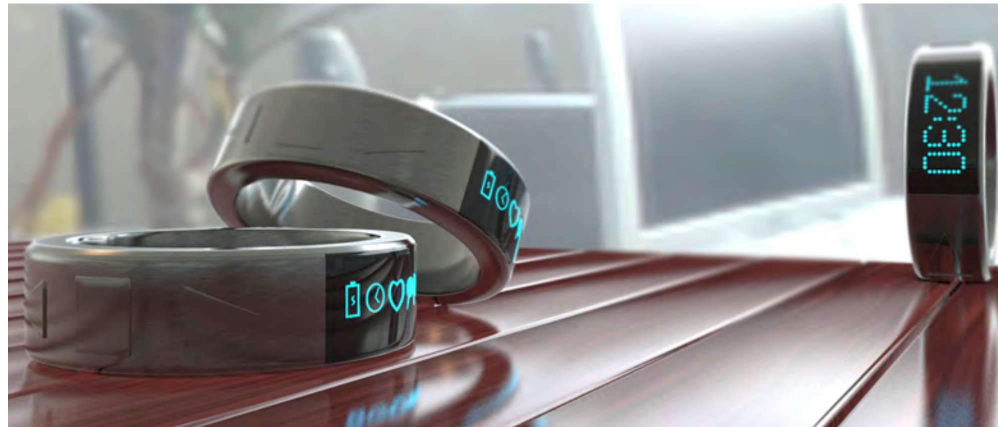
Ürünü kablolu da kullanabiliyorsunuz bu arada, gayet hoş çalışıyor, bir sıkıntısı yok. Çıkan sesler oldukça temiz ama biraz yüksek sesle müzik dinlemek istiyorsanız, sizi tatmin etmeyebilir zira sonuna kadar açtığımda dahi öyle yüksek bir ses elde edemedim. Hani ufak odalar için ideal ama salonda kullanmayı düşünüyorsanız, düşünmeye devam.

Sıra geldi ürünün marifetini göstermesi gereken kablosuz test kısmına. Hem tablet hem de telefon ile Bluetooth üzerinden sorunsuz bağlandım. Sesi aktarma kısmında bir takılma ya da bir sorun yok ama Bluetooth olması mesafeyi 10 metre ile sınırlıyor. Siz yine de buna pek güvenmeyin bence zira araya duvar filan girerse mesafe daha kısa da olsa kayıp olabiliyor.

Ben Deezer ve Spotify üzerinden müzik dinlemeyi sevdiğim için istediğim şarkıları hem masaüstü hem de mobil üzerinden dinleyebiliyorum. Dolayısıyla bana pek hitap etmedi ama siz diyorsanız ki ben bütün kablosuz cihazlarımı buraya bağlar müziğimi aktarırım, aradığım şarkılar da öyle Deezer'da filan olmaz, o zaman tabii ki işinize yarayacak bir ürün, güle güle kullanın derim. **-Emir**

SMARTY RING

Kıymetlimiss



GİYİLEBİLİR TEKNOLOJİ denildiğinde, aklımıza çoğunlukla akıllı saatler geliyor. Özellikle son zamanlarda Samsung Galaxy Gear bu konuda başı çekiyor ama pek çok markanın da benzer çalışması var.

Smarty Ring ise bu olayı bir adım daha öteye götürüp yüzük boyutuna kadar indirmeyi başarıyor. Zerafetini de düşünürsek bileğine kocaman Çin malı görünümlü saat ya da aksesuarlar takmak istemeyenler için güzel bir alternatif olarak düşünebilirsiniz.

Seri üretime geçebilmek için kasım ayında indiegogo.com üzerinden başlayan kampanya ile 40.000$ olarak koydukları mütevazı hedefi 299.349$ ile bir hayli aşmayı başardı Smarty Ring. Nisan ayında ilk parti ürünlerin dağıtılması planlanıyor. O zamana kadar ürünü deneme fırsatımız olmayacak ama vaatler bir yüzükten beklemeyeceğiniz seviyede.

Smarty Ring'i kullanmak için öncelikle iOS ya da Android tabanlı bir akıllı telefona ya da tablete ihtiyacınız var. Cihazın asıl işlevi akıllı telefon ya da tabletinize gelen bildirimleri daha rahat görmeniz ve unutmamanız yönünde. Eğer bir sosyalmedyakolikseniz, gözünüz sık sık telefonunuza kayıyorsa sizi oldukça rahatlatacağını tahmin etmişsinizdir. Tabii çoğu zaman telefonun klik sesini duyamadığınız için atladığınız mesajlardan da bahsetmiyorum bile.

Yüzük bu fonksiyonları tercihinize göre Bluetooth ya da Wi-Fi üzerinden bağlanarak gerçekleştiriyor. İşin bir diğer güzel yanı da telefonunuzu unutur ya da çaldırırsanız diye yüzüğün sizi uyarması. Yüzük, telefonunuzdan ya da tabletinizden 30 metreden fazla uzaklaşmanız halinde alarm vermeye başlıyor ki unutkan insanlar için hayat kurtarır nitelikte.

Smarty Ring'in tek işlevi gelen bildirimleri ikonlar halinde yüzükte göstermekten ibaret değil tabii ki. Gelen çağrıları dokunarak kabul edebilir ya da reddedebilir, müzik dinlerken telefonunuzu yüzüğünüzden kontrol edebilirsiniz. Bunlar tabii ki hayatınıza büyük yenilikler katmıyor şu aşamada ama şüphesiz ki kolaylaştıracaktır.

Şarj aleti de yüzüğün kendisi gibi güzel bir tasarıma sahip. İki adet yüzüğü ve cep telefonunuzu kablosuz şart yöntemiyle aynı anda şarj edebiliyorsunuz. Yüzüğün şarjı da 24 saat boyunca gidiyor. Bir günü az bulabilirsiniz "sonuçta ne kadar harcıyor ki" diye ama yüzüğün boyutunu da hesaba katmak lazım.

Fiyata gelirsek, o da sudan ucuz. Bugün bir tek taş yüzüğün fiyatını göz önünde bulundurursanız, 225$ neredeyse bedava. Üstelik tek taşlarda bu özelliklerin hiçbiri yok! Siz yine de sevdiğinize tek taş yerine bunu aldım diye gitmeyin tabii. **-Emir**



4K'YA NE ZAMAN GEÇMELİ?

Full HD tamam da bu Ultra HD ne ola ki?

- Emir Cerrahoğlu
- Tuğbek Ölek

HD görüntü teknolojisi yıllardır hayatımızda ve artık standart haline geldi. Geçen nesilden beri konsollarda HD oyunların keyfini sürüyoruz, Blu-ray ve medya oynatıcılar HD filmleri destekliyor, uydu ve kabloda pek çok kanal HD'ye geçti, internet videolarında bile HD olmayan içeriği yadırgar olduk.

Biliyorsunuz bir teknoloji ne zaman standart haline gelse hemen daha iyisi kendini gösterir. Görüntü teknolojilerinin ufkunda gözüken yeni nesil ise 4K, diğer bir ismiyle Ultra HD.

Yakın zamanda bir teknoloji mağazasına gittiyseniz gözünüze mutlaka çarpmıştır. 55" ve üzeri Ultra HD televizyonlar mağazaların en şık köşesinde kendilerine çoktan yer buldu bile. Bugün on bin liranın üzerindeki fiyatlarıyla cep yaksa da bizim için asıl sorulması gereken soru, neler getirdiği ve evlerimize girmeye ne zaman başlayacağı. Tabii önce Ultra HD'yi biraz daha yakından tanımalıyız.

Detay Detay Detay!

Ultra HD görüntü bize hem daha yüksek çözünürlük hem de daha zengin renkler vaat ediyor. Genelde 4K olarak anılsa da Ultra HD olarak tanımlanan iki farklı çözünürlük var, 4K (2160p - 3840x2160) ve 8K (4320p - 7680x4320). Kabaca 4K, Full HD'den 4 kat, 8K ise 16 kat daha yüksek çözünürlüğe sahip. Normal bir 35mm sinema filminin 6K'ya denk düştüğünü söyleyebiliriz. Yani Ultra HD teknolojisi ile koskoca bir sinema perdesini dolduran görüntüyü evimizdeki çok daha küçük olan TV'ye sıkıştırıyoruz. Bu da korkunç bir netlik sunuyor.

Halihazırda kullandığımız HDTV'lerde her piksel için 8-bit RGB renk bilgisi kullanılıyor, yani üç rengin toplamında 24-bit renk derinliği elde ediliyor. UHDTV'lerle birlikte renk derinliği 30-bit ve üzerine çıkıyor. Altı üstü renk başına 2-bit'lik bir artış var anlayacağınız. Peki, bu pratikte neye tekabül ediyor, bu artış hayatımızı ne denli değiştiriyor? 24-bit





Sony FMP-X1 4K Ultra HD oynatıcı, Sony'nin Video Unlimited 4K servisini evlerinize sokmaya şimdiden hazır.

bir ekran 16,8 milyon görüntüleyebilirken, 30-bit ekran 1,07 milyar ve 36-bit bir ekran 68,71 milyara renk gösterebiliyor. Vay vay vay... 2-bit sen ne renklere kadirmişsin. Eğer 60" veya üzeri bir HDTV'den bahsetmiyorsak renk zenginliğinin görüntüye katkısı çözünürlükten çok daha belirgin olacaktır.

Yukarıda bahsettiklerimiz çok güzel ama bu aynı zamanda Ultra HD'nin daha fazla bant genişliğine ihtiyaç duyduğu anlamına geliyor.



Bu önemli bir problem çünkü halihazırda kullandığımız HDMI 1.4 standardının 10.2Gbit/s'lik bant genişliği Ultra HD'nin bütün nimetleri için yetersiz kalıyor. HDMI 1.4, bu haliyle Ultra HD içeriği 24-bit renk derinliği ile saniyede 24fps ve 30fps olarak gösterebiliyor ancak 60fps ve 30-bit üstü renk derinliği için yeni HDMI standardını beklememiz gerekiyor. Ayrıca bant genişliği yetmediğinden henüz 3D görüntüleri bu yüksek çözünürlükte alamıyoruz. Anlayacağınız HDMI elini kolunu bağlıyor Ultra HD'nin.

Eğer 4K bir bilgisayar monitörünü DisplayPort kullanarak bağlarsanız bu sorunları yaşamıyorsunuz elbette. Ancak monitörler için 4K henüz çok yeni. Piyasaya çıkan birkaç model pahalı ve başarısızdı. Bu ay CES fuarında kayda değer ilk 4K bilgisayar monitörlerinin duyurulmasını bekliyoruz.

Ultra HD'ler Burada, Peki İçerik?

1080p HDTV'ler piyasaya ilk çıktığında bu çözünürlükte pek fazla içerik yoktu ortada. Ancak PlayStation 3 ve Blu-ray'in hayatımıza girmesiyle anlam kazanmışlardı. Ultra HD'de ise durum daha da vahim. Öncelikle yeni nesil oyun konsolları henüz 4K'dan hiç faydalanamıyor. Gelecekte güncellemelerle video oynatma desteğinin gelebileceği konuşulsa da donanımda değişiklik yapılmadan oyunların 4K'ya çıkması beklenmiyor. Zaten her iki konsolun bu çözünürlükte bir oyunu kaldırıp kaldıramayacakları büyük bir soru işareti.

4K desteğine sahip Blu-ray'lerde kısa belgeselleri saymazsanız ortada içerik yok. 4K çözünürlüğündeki filmler, mevcut Blu-ray disklere sığmadığından 100GB kapasiteli yeni Blu-ray diskleri beklemek duru-



mundayız. Ama ne zaman gelecekleri belirsiz. Bu yeni disk formatı mevcut Blu-ray oynatıcılarla uyumlu olacak mı bu da bilinmiyor. Muhtemelen 4K Blu-ray'ler gelmeden önce Amazon ve Netflix gibi platformlar 4K streaming'e başlayacak. Ama bunlar Türkiye'de olmadığı gibi web'den 4K yayını kaldıracak bağlantı hızı ve kotası olan kaç kişi vardır, büyük soru işareti.

Televizyon tarafında Digiturk ilk deneme yayınlarını yaptı. Geçen sene Nisan ayında yaptığı bir duyuru ile bunu dile getiren Digiturk, altyapılarının hazır olduğunu ancak sektörün olgunlaşması için 1-2 yıla daha ihtiyaç olduğunu söylüyor. Dokuz aydır da 4K'dan bir daha haber vermediler.

Şu an bir parça akla yatkın tek Ultra HD film içeriğini Sony sunuyor. 700$'lık fiyatıyla 4K Ultra HD Media Player alarak, Sony'nin Video Unlimited 4K servisinden filmleri indirebiliyorsunuz. Cihaz sadece Sony Ultra HD TV'lerle çalışıyor, on film yüklü olarak geliyor, kota katili olsa da en azından stream etmek zorunda değilsiniz. Ancak ürün de servis de henüz Türkiye'de yok.

Kısacası 4K kullanan içerikler ortada yok, bugün elimizde sadece soru işaretleri ve geleceğe yönelik umutlar var. Şu an en fazla yapabileceğiniz TV veya Blu-ray oynatıcınızın upscale özelliği ile Full HD görüntüyü yazılımsal olarak Ultra HD'ye dönüştürmek.

Biz Neler Yaşadık?

Bütün bu içerik kıtlığına ve astronomik fiyatlarına rağmen 4K'yı denemekte kararlıydık. Öncelikle LG'nin BP730 Blu-ray oynatıcısını kullanarak Tron'u upscale olarak izlemeyi denedik. Beklediğimiz üzere 3D açıkken upscale çalışmadı ama 2D haliyle çözünürlüğü 2160p yani 4K'ya upscale edebildik. Upscale işlemi sırasında resim işlemcisi mevcut piksellere bakarak her piksel için fazladan üç piksel üretiyor, yani daha iyi görüntüyü tahmin etmeye çalışıyor. LG'nin bu konuda gerçekten başarılı bir iş çıkardığını söyleyebiliriz. Görüntü denediğimiz gerçek 4K test videoları kadar keskin olmasa ve renklerin doğallığında kayıp olsa da standart Blu-ray'den iyiydi. Ama bu kadar pahalı bir yatırımı yaptığınıza değecek bir fark göremedik.

En büyük umudumuz ise canavar bir bilgisayar bağlayarak PC oyunlarını 4K oynamaktı. Çözünürlüğü



HDMI 2.0 Niçin Bu Kadar Önemli?

HDMI 2.0, gerçekten Ultra HD için olmazsa olmazlardan biri. 24 fps belki film izlemek için yeterli gelebilir ancak oyun için minimum 50-60 fps gerekiyor. HDMI 2.0, saniyede 18 Gbit/s aktarım hızıyla 60 fps görüntüyü, 30 ya da 36 bit renk derinliğiyle ve 32 kanal sıkıştırılmamış ses içeriğiyle birlikte aktarabiliyor. Aynı zamanda 21:9 oranında görüntü desteğiyle de daha geniş ekranlı televizyonların hayatımıza girecek. Üstelik Ultra HD 3D desteği için de HDMI 2.0 şart.

HDMI 2.0'dan bu kadar bahsetmişken şunu da hatırlamamız gerekiyor. HDMI 2.0, 2014 içerisinde yaygınlaşmaya başlayacak ve pazardaki Ultra HD televizyonların hepsi şu an HDMI 1.4 ile geliyor. Bu aslında üzerinde durulması gereken ciddi bir soru. Şu an için HDMI 2.0 desteğine sahip tek televizyon Panasonic'in 65" WT600 Ultra HDTV modeli. Bunun dışında Sony, 2013'de çıkan Ultra HD televizyonlarının büyük bir bölümünün sadece firmware güncellemesi ile HDMI 2.0'a sahip olacağını duyurdu ancak diğer firmalardan şimdilik pek ses seda yok.

HDMI 2.0 şimdilik dertlerimizi çözecek gibi gözükse de Rec.2020 standardını iyice incelediğimizde aslında HDMI 2.0'ın da bu noktada son durağımız olmayacağını anlıyoruz. Zira teknik standartların yer aldığı öneri listesinde 120 fps de bulunuyor ancak bu bant genişliğini HDMI 2.0 da sağlayamayacak. Önümüzdeki 5 sene içerisinde HDMI 2.0'ın ve dolayısıyla Ultra HD'lerin de gelişmesini beklemek pek de yanlış olmayacaktır.

Kafaları karıştıran bir diğer konu da, HDMI 2.0'a geçişten sonra mevcut HDMI kablolarında bir değişiklik olup olmayacağı yönünde. HDMI 2.0 ile kablolarda bir değişiklik olmayacak. Bu kadar kötü haber üzerine en azından bu yüreğimize soğuk sular serpiştirir :)



4096x2160'a çıkarttığımızda ilk darbeyi yenileme hızının 24Hz'e düşmesiyle yedik. Ayrıca bu çözünürlükte simgeleri seçmek hayli zorlaştı. İkonları büyüterek bu sorunu çözebilsek de 24Hz'de farenin atlayarak hareketi oldukça rahatsız ediciydi. 30Hz'e çıkabilmek adına çözünürlüğü 3840x2160'a düşürdük ve BioShock Infinite ile denemelere başladık. Öncelikle renkler ve çözünürlük gerçekten aradaki farkı sonuna kadar hissettiriyor. Görüntüler ayna gibi olunca zaten hayranı olduğumuz Columbia'ya bir camın arkasından bakıyormuş gibi hissettik. Ancak TV'lerin bütün resim işleme özelliklerini kapamamıza rağmen (ki bu görüntünün biraz daha ham kalmasına yol açtı) ekranın yüksek tepki süresi ve bir türlü düşmeyen input lag oyunun akıcılığını azalttı. Buna yenileme hızının 30Hz olması yüzünden oyunun da 30fps'de takılıp kalması eklenince elimizde çok daha güzel gözüken ama oynaması o kadar da keyifli olmayan bir BioShock Infinite kaldı.

BioShock Infinite'den sonra Tomb Raider'ı da deneyelim dedik. Sonucun ne olacağı belliydi ama Lara'yı bu çözünürlükte görme şansını kaçıramazdık. Özellikle ara sahnelere doyum olmadı ama Lara aksiyona girdikçe aynı akıcılık sorunları can sıkmaya başladı, konuyu çok uzatmadık.

Eğer 4K çözünürlükte oyun oynamak istiyorsanız ya TV'ler için HDMI 2.0'ın gelmesini bekleyip bu desteğe sahip iyi bir ekran kartı edineceksiniz ya da DisplayPort desteği olan düzgün bir 4K monitör çıkmasını bekleyeceksiniz. Biz 2014 ortasında ikisinin birden gerçekleşeceğini umuyoruz. Ayrıca ekran kartınızın güçlü olması tek başına yeterli değil, desteklediği maksimum çözünürlüğe mutlaka bakın. Yeni nesil ekran kartlarında bu tarz bir sıkıntı yaşamazsınız zaten. Nvidia 780 Ti ve AMD Radeon 290X gibi üst düzey kartlar 4K için yeterli ve DisplayPort üzerinden 60Hz destekliyor.

Ne Zaman Almalı?

Ortada bir içerik olsa Ultra HD gerçekten görsel anlamda bir şölen ve ağzınızın açık kalmasını sağlıyor. Ancak fiyatları için aynı güzellikte cümleler kuramayacağız. Bugün iyi bir Ultra HD televizyon almak için 10.000-20.000TL'yi gözden çıkarmalısınız. Monitörler için henüz ülkemize gelmiş bir ürün yok ama bizdeki vergi fazlasını da hesaba katınca 1500$ ila 5000$ arası fiyatlar bekleyebiliriz.

Elbette bir HDTV almayı zaten düşünen, üstüne cebinde harcanmak için can atan bir yirmi bini olanlar vardır. Almışken 4K almalı mısınız? Kendinize şunu sorun: babanız kabinede bakan mı? Öyleyse hiç durmayın, aksi takdirde boş verin. Çünkü piyasada 4.000TL civarında akla gelen her özelliğe sahip inanılmaz güzel HDTV'ler var. Ultra HD'nin keyfini iki seneye kadar çıkarmanız zor. O zaman geldiğinde de zaten bugünün yarı fiyatına düşmüş olacaklar, iki kere televizyon almak daha kârlı olacak. Sadece 1080p Blu-ray'i upscale etmek için bu kadar para vermek akıl kârı değil.

LG 55LA970V

Ofisimize ilk giren Ultra HD oldu kendisi. Şahsen 55" (139cm) olduğunu duyunca daha gövdeli bir ürün bekliyordum ama ürün sadece 27,5cm kalınlığında oldukça zarif bir ürün çıktı. Ayaklığını da taktıktan sonra hızlıca karşısına kuruldum.

4K çözünürlüğü test etmek için televizyonun kendisinde bir demo görmeyi bekliyordum ama öyle olmadı. LG'nin televizyon ile birlikte gelen uygulamalarına baktığımda çeşitli sinema servisleri vardı ancak 4K içerik yoktu aralarında. Moralleri bozmadan YouTube'un son aylarda eklediği Ultra HD içerik desteğini test etmeye karar verdim. Orada da kafamı karıştıran bir ayrıntı, görüntü kalitesini ayarlayabileceğim bir ayarın olmamasıydı. Görüntü kalitesi yüksek ve canlıydı ama 4K olduğundan emin olmam gerekiyordu. 11 saniye uzunluğunda 1 GB boyutunda ham 4K çözünürlüklü videoyu açtığımda "budur!" dedim. Bunda LG'nin bu televizyonda kullandığı IPS panelin de büyük etkisi var tabii. LG'yi zaten renk zenginliği konusunda beğenirdim, bunu biraz daha üst noktaya taşımış oldu. Ama unutmayın ki IPS panellerin tepki süreleri yüksektir. Eğer akıcılık konusunda takıntılıysanız bir deneyip rahatsız olup olmadığınıza bakmakta fayda var.

Bu modelin en havalı yanı dâhili hoparlör ve kamerası. Hoparlör televizyonun altında, kamera ise üzerinde gizli duruyor. Siz televizyonu açınca hoparlör yavaş yavaş kayarak ortaya çıkıyor. TV kapalıyken hoparlörün gizli olmasının pratikte bir faydası var mı bilemedik. Ama ilk görüşte herkesi etkilediği bir gerçek.

LG ile birlikte gelen akıllı kumanda işinizi oldukça kolaylaştırıyor. Başta ekranda bir fare imleci görmek rahatsız edebiliyor ama alışınca çok pratik. Bunda LG'nin menü tasarımının başarısı da etkili. Televizyonda USB 3.0 giriş ve Ultra HD videolar için HEVC Codec desteği de bulunuyor. Boyutu çok büyük olduğu için sadece ufak 4K videoları oynatmayı deneyebildik ve gayet akıcıydı. Oyun oynarken de HDMI 1.4'den kaynaklı yaşadığımız 30Hz'e takılıp kalma problemi dışında bir problem yaşamadık.



Televizyon 3D konusunda pasif gözlükler kullanıyor. Gözü daha az yorduğu ve maliyeti düşük olduğu için biz pasifi daima tercih ediyoruz. Aynı zamanda Dual Play özelliğini de deneme şansımız oldu. Bir arkadaşınızla yan yana oynarken 3D gözlükleri takıyorsunuz, görüntü 3D değil ama ikiniz farklı ekranları görüyorsunuz. Yani tam ekran split-screen.

Ultra TV fiyatları piyasayı kasıp kavururken, 10.000TL'nin altındaki fiyatıyla bir parça daha mütevazı bir model 55LA970V. İlla 4K alacaksanız bu açıdan mantıklı, ancak Ultra HD'nin hakkını vermek istiyorsanız 65" ve üzerini hedeflemek daha anlamlı.

Sony Bravia 65X9005

55" LG'den sonra 65" Sony'e geçince ofis tamamen sinema salonuna döndü. Bunun en büyük nedenlerinden biri LG'nin neredeyse sıfır çerçeve çalışırken, Sony'nin kenarlarında hoparlör için ciddi bir alan ayırması. Neticede televizyonu olduğundan büyük gösterse de ben çerçevesiz daha çok seviyorum.

Sony'nin arayüzü ve uygulama merkezi LG'den sonra bana biraz vasat geldi. Kutudan iki kumanda çıktı. Birini yine akıllı kumanda olarak görebiliriz. Akıllı kumandada normaline göre daha az tuş var ama işinizi görüyor ve çoğu zaman diğer kumandaya ihtiyaç bile duymuyorsunuz. Ayrıca Sony'nin NFC destekli Xperia telefonlarını kullanarak telefonunuzdaki bir görüntüyü ya da sesi, One Touch özelliğini kullanarak televizyonunuza aktarabiliyorsunuz.

Televizyonun sağında ve solunda kocaman hoparlörler olduğunu söylemiştik. Tron'u Bravia ile denediğimizde ses kalitesinin farkını cidden hissediyorsunuz. Hani LG ses konusunda oldukça iyiydi ama Sony bu modelde birkaç adım daha önde gözüküyor.

Renk doygunluğu ve netlik konusunda başarılı bulsam da LG'ye kıyasla daha cansız geldi. Yine de ebatlarından olsa gerek izlerken gerçekten film keyfini size sonuna kadar yaşatıyor. 65" bir televizyonda film izlemek gerçekten keyifli ancak 720p bir videoyu açtığımda görüntü bana sanki VCD izliyormuşum gibi kötü geldi. Hani böyle bir televizyon alacaksanız da minimum 1080p içeriğe ihtiyacınız var demektir. Gerçi Sony, X-Reality PRO teknolojisiyle 1080p içeriği hangi kaynaktan olursa olsun 4K'ye yükseltebiliyor. Bunu televizyon tarafında bu kadar başarılı yapabilmesi gerçekten büyük bir artı.

Gelelim bu güzelliğin fiyatına. Eğer salonunuzu gerçek anlamda bir sinema salonu olarak görmek istiyorsanız bu ürün için 17.000 TL gibi bir rakamı gözden çıkarmanız gerekiyor.



LG BP730

Denemelerimiz sırasında BP730'u Blu-ray filmleri upscale etmede kullandık ve oldukça da iyi iş çıkardı. BP730 da tıpkı televizyon gibi akıllı kumanda ile geldi. Menüsü son derece basit ve hızlıydı. Eğer televizyonunuz akıllı değilse bu ürün aklını başına getirecektir. Çünkü BP730 üzerinde de televizyonda olduğu gibi uygulama çalıştırabiliyorsunuz. Dilerseniz bir sinema servisi çalıştırıp görüntüyü o şekilde de aktarabilirsiniz. BP730 ayrıca DLNA desteği de sağlıyor. Yani kablosuz bir depolama alanınızdan ya da cep telefonunuzdan istediğiniz gibi görüntü aktarabiliyorsunuz. Fiyat olarak da çok can yakmıyor. Yurt dışında 199$'a satılan ürünü, şu an 399TL'den alabiliyorsunuz. Neredeyse bizde daha bile hesaplı diyebiliriz.

Hem şık hem de zarif. Üstelik bütün Blu-ray filmlerinizi Ultra HD'ye yükseltebiliyor.



GOOGLE, BOSTON DYNAMICS'İ SATIN ALDI

...VE ADINI SKYNET OLARAK DEĞİŞTİRMEK İÇİN PATENT BAŞVURUSUNDA BULUNDU

İki ay önce bu sayfalara Boston Dynamics'in yeni robotu WildCat'in haberini yazmış, robotların dünyayı ele geçirme planının emin adımlarla ilerlediğinden ve bunun içimizi kıpır kıpır ettiğinden bahsetmiştim. Ama işlerin bu derece hızlı ilerleyeceğini ben bile tahmin edemedim.

Boston Dynamics, Google'ın 6 ay içinde satın aldığı sekizinci robot firması ve bünyesine kattığı robot firmaları içerisindeki en büyüğü. WildCat (tinyurl.com/ogzwildcat), Atlas (tinyurl.com/ogzatlasrobot), Big Dog (tinyurl.com/ogzbigdog) gibi son derece gelişmiş robot modelleriyle tanınmakta (parantezdeki linklere mutlaka göz atın derim).

Google tarafından bir açıklama yapılmamış olsa da sahip oldukları robot teknolojisini sunucu bakımlarını otomasyona bağlamak; "moonshot" olarak adlandırdıkları, yolda kendi kendine yol alabilen otomobil gibi kullanıcı dostu teknolojiler geliştirmek gibi konularda kullanacakları; bünyelerine kattıkları uzman yazılım/donanım personelini de başka alanlara kaydıracakları gibi söylentiler söz konusu. Ama tabii bunlara inanacak kadar naif değiliz.

Akla ilk gelen ihtimal insan ırkını kontrol etme amacındaki dev, şeytanî şirket Google'ın sahip olduğu para ile Boston Dynamics'in projelerini hızlandırması ve yakın gelecekte insanların yaptığı işleri yapabilen, yorulmayan, çalışan robotlar yapacağı; sonra bir gün bu robotların "biz neden insanların kölesi oluyoruz lan?" diye ayaklanması ve savaşın başlayacağı yönünde.

Bir diğer ihtimal de yeni evimiz Mars'a ilk önce robotları yollamak ve yerleşke inşa etmelerini sağlamak. Elbette bu robotlar ile irtibatın bir süre sonra kesileceğini ve insan görünümlü versiyonlarının aramıza karışıp daha sinsi bir şekilde sonumuzu getireceklerini kestirmek güç değil. Kendi savaş gemilerini inşa etme ihtimallerinin sıfır olmadığını da hatırlatmak isterim.

Tabii şu an var olan ve kendilerini gizlemeyi başarmış robotların Google yönetiminin üst mertebelerini ele geçirmiş olduklarını ve sayılarını arttırmak için kolları sıvadıklarını düşünecek komlo teorilerine yatkın arkadaşlara da saygı duyarım.



Sonumuz nasıl olur bilinmez ama bilinmezliğin o tatlı heyecanını artık iyiden iyiye içimizde hissetmeye başladık. Ola ki ilk gidenlerden olmazsak diye bir köşeye erzak ve mühimmat atmaya başlayabiliriz. **-Ömer**





Blackbird Efsanesi Dönüyor!

İstanbul-Tokyo İki Saat

1964 yılında üretilen efsane casus uçağı Lockheed Martin SR-71 Blackbird havacılık tarihinde önemli bir yere sahiptir. SR-71, o dönemin şartları için hayal gibi görünen 3 Mach'ın üzerinde hızlara ulaşabiliyordu (1 Mach = 1226,5km). Füzelerden daha hızlı olması ve radar seviyesinin üzerinde uçabilmesi sayesinde ruhumuz bile duymadan kim bilir kaç yüz kere geçtiler üzerimizden. Bu uçak 85.069 feet yüksekliğe (uzay artık orası) çıkarak en yüksekten uçan uçak rekorunu kırdı. 32 adet üretildi, 12'si kazalara kurban gitse de hizmet verdiği 30 sene boyunca bir kere bile düşürülemedi. Füzeden, mermiden hızlı giden uçağı nasıl düşürürsün ki? SR-71, 1998'de servisten kaldırıldığında havacılık camiasını üzüntüye boğmuş ve USAF çok fazla eleştiri almıştı. Halen dünyanın en hızlı insanlı ve hava emişli (normal jet yani) uçağıdır kendisi.

Şimdi SR-72 "Son of Blackbird", efsaneyi devam ettirmek üzere sahalara çıkmaya hazırlanıyor. Bu çıkış 2030 yılına kadar planlanıyor, o kadar da yakın değil yani. SR-72, efsane SR-71'in gelişmiş bir modeli. Tasarım açısından da benzer yönleri bulunsa da SR-72, 6 Mach'a çıkabiliyor. Bu da sesten tam 6 kat daha hızlı uçabildiği anlamına geliyor. SR-72 bu hıza ulaşmak için türbin tabanlı jet motoru ile dinamik basınçlı çift jet motorunu birlikte kullanıyor. Önce 3 Mach'a ulaşmak için türbin tabanlı jet motorlarını kullanan SR-72, bu andan itibaren dinamik basınçlı çift jet motorunu da devreye sokarak 6 Mach'a ulaşıyor.

6 Mach takribi olarak 7350km/saate tekabül ediyor. Bu, dünyanın etrafını 6 saatten az bir sürede kat etmesi anlamına gelse de uzun uçuş ortalamaları 4 Mach seviyesinde kalacaktır. Elbette bu yeni hız ve teknoloji aklımıza sivil havacılığa uygulanıp uygulanamayacağı sorusunu da getiriyor. İlerleyen yıllarda dünyanın bir ucundan diğerine ulaşmak çok daha kısa sürecek gibi gözüküyor ancak bu teknolojinin sivil hayatta uygulanmasının önünde bazı pürüzler var. Bu kadar yüksek hızda uçağın dışarısında inanılmaz bir basınç ve sürtünmeden kaynaklı ısı oluşuyor. Bunu giderebilmek için de SR-72 dış cephesinde, titanyum kristalleri ve karbon fiber gibi dayanıklı malzemeler kullanıyor. İşin maddi boyutunun dışında böyle bir uçakta pencerelerin de olmaması gerekiyor, zira yüzeyde sürtünmeye sebep olacak şeyler uçakta yırtık oluşmasına, bu da uçağın parçalanmasına yol açabiliyor.

SR-72'nin tek hayal kırıcı yanı insansız uçak olarak planlanıyor olması. Çok yükseklerde birilerinin, altından kıtalar kayıp geçerken, sesten altı kat hızla, dünyanın iyice bükülmüş ufkuna doğru uçtuğunu hayal edemeyeceğiz maalesef. **-Emir**



IŞIN KILICI

MEDENİ ÇAĞIN EN ZARİF SİLAHI



Bilimkurgu tarihinin en popüler silahı nedir diye sorsak hararetli bir tartışma içine gireceğimizi sanmıyoruz. Kabzasından yayılan saf enerjiyle hemen her türlü maddeyi rahatlıkla kesebilen, üzerine gelen atışları geri yansıtabilen, farklı renkleri ve sahibinin tarzına uygun tasarımıyla kişilik kazanan ışın kılıçları Jedi'lar ve Sith'ler arasındaki düellolarla ve bu esnada çıkardığı vızıltıyla hepimizin aklına kazınmıştır.

Işın kılıcı, isminde "Star Wars" geçen çoğu oyunda bir şekilde boy gösterir. Doğrudan bir Jedi'ı yönetebildiğimiz *Jedi Knight*, *Knights of the Old Republic* ve *The Force Unleashed* gibi serilerde ön plandadır, hatta bu oyunlar yer yer ışın kılıçlarının geçmişine ve üretimine dair bilgiler de içerir. Popüler bir evrenin popüler bir silahı olması nedeniyle kimi zaman *Soul Calibur IV* gibi oyunlara da misafir olmuştur. Ayrıca benzer silahlar başka evrenlerde de (örn. *No More Heroes* serisindeki Beam Katana, *Gundam* oyunlarındaki Beam Saber) bir çeşit enerji kılıcı olarak yer alır.

Evimizin bir köşesinde duran, yoksa da almak istediğimiz oyuncakları saymazsak (bizim ofiste şu an ışın kılıcı saplı bir şemsiye bile var) bugüne dek *gerçek* bir ışın kılıcı görebilmiş değiliz. Ne dersiniz, günün birinde onu elimize alıp önümüze geleni doğrayabilecek miyiz?

GÜÇ VAR MI GÜÇ?

Işın kılıçlarının nasıl çalıştığı çeşitli Star Wars kaynaklarında detaylı olarak ele alınmıştır. *Young Jedi Knights* serisinin *Lightsabers* kitabında Luke Skywalker öğrencilerine işin temelini şöyle anlatır:

"Her ışın kılıcında standart bir güç kaynağı bulunur ki bu kaynak, küçük blaster'lar ve hatta glowpanel'lardakinin aynısıdır. Uzun süre dayanır, zira bir Jedi ışın kılıcını nadiren kullanmalıdır. Temel parçalardan biri de odaklama kristalidir. En güçlü, en nadir ve en çok rağbet gören cevher Kaiburr kristalidir. Ancak ışın kılıcının tasarımı o kadar esnektir ki neredeyse her çeşit kristal kullanılabilir."

Eğer biz de her şeyi kesen bir ışın kılıcı üretmek istiyorsak bunun için çok güçlü bir enerji kaynağına ihtiyaç duyacağımız kesin. Böyle bir bataryayı bir kılıcın kabzasına sıkıştırmanın yoluysa nanoteknolojiden geçiyor. Saç telinizden yirmi bin kat daha ince olan karbon nanotüplerden trilyonlarcasını üretip kabzaya yerleştirmek ve taşıdıkları yükten faydalanmak mümkün olabilir. Diğer yandan Star Wars evreninde de ışın kılıçları ilk başta kullanıcının beline bağlı ek bir güç kaynağı gerektiriyordu ve buna rağmen aşırı ısınma nedeniyle çok kısa bir süre kullanılabiliyordu. Adı *Protosaber* olan bu cihazlar, yeni güç kaynaklarının üretilmesiyle tarihe karıştılar. Benzer bir teknolojik atlamayı biz de beklesek, ayıp olmaz diye düşünüyoruz.

AYDINLIK TARAF

İşin "kesme" kısmına gelecek olursak, halihazırda bu amaçla kullanılan iki teknolojiden, lazerden veya plazmadan faydalanabiliriz. Maddenin dördüncü hali olarak bilinen plazmayı kılıcımızda kullanmanın bir dezavantajı, üreteceği yüksek ısı. Önlem olarak günümüzde uzay araçlarını atmosfere girişte oluşan ısınmaya karşı koruyan seramik malzemeden faydalanabiliriz. Hayalimizdeki ışın kılıcı tanımına tam olarak uymuyor, ama başlangıç için neden olmasın?



Nereden bakarsanız bakın lazer hem daha havalı, hem de işin içine kristal sokma şansımız var. Fakat burada da karşımıza yine şöyle bir sorun çıkıyor: Işığı oluşturan fotonlar herhangi bir kütleye sahip olmadığı gibi birbiriyle etkileşime de girmiyor. Dolayısıyla, yaptığımız ışın kılıçlarını birbirine çarpıştırmak mümkün değil. Işığı kılıç uzunluğu kadar mesafede durduramamak da cabası. Kimse elindeki kılıçtan çıkan ışın ta fezaya uzansın istemez.

Ancak bu konuda tamamen ümitsiz değiliz. Eylül ayında Nature dergisinde yayımlanan bir makaleye göre Harvard ve MIT'deki bilim insanları şimdiye dek yalnızca teoride mümkün kabul edilen, maddenin yeni bir halini gerçeğe dönüştürmeyi başarmış. Işığın doğasına dair bugüne dek bilinenlerin aksine, fotonlar sanki kütlesi varmış gibi hareket etmeye, hatta birbirine bağlanıp moleküller oluşturmaya başlamış. Buradaki "-mış gibi" kısmı önemli, ama yine de bizim için yeterli. Ekipten Prof. Mikhail Lukin şöyle diyor:

"Bunu ışın kılıçlarıyla karşılaştırmak hiç de yersiz olmayacaktır. Fotonlar birbiriyle etkileşime girdiğinde, birbirini itip başka yöne doğrultabilir. Bu moleküllerde gerçekleşen fizik olayı, filmlerde gördüğümüze benziyor."

Star Wars evrenindeki gibi bir ışın kılıcı üretmek en azından önümüzdeki on yıl içinde mümkün görünmese de, umut var. **-Eren**



PLAYSTATION 3 ALMANIN TAM VAKTİ Mİ?

YENİ NESİL KONSOLLAR HAYATIMIZA GİRİYOR. PEKİ, BİR ÖNCEKİ JENERASYON NE DURUMDA?



Ülkemizdeki oyuncuların oyun sistemi konusunda ilk tercihi genelde PC olmuştur. Malum, eskiden "Derslerime çok faydası olacak valla" yalanıyla oyun cihazı aldırırdık ve bir oyun konsolunu ebeveynlerimize yedirmek zordu. Son yıllarda bunun değiştiğini ve daha çok oyuncunun konsolları ilk sıraya koyduğunu görüyoruz. Yine de oyuncuların çoğu için konsollar ikinci tercih, bu yüzden biraz lüks kaçıyor ve çoğu oyuncunun bir konsolu yok.

Şimdi herkesin gözü yeni PlayStation 4'de (malum Xbox One'ın ülkemizdeki akıbeti henüz belli değil) ama bütçesi sınırlı çoğu oyuncu için yakın zamanda alamayacakları kadar pahalı bir ürün. PlayStation 4 yoğun ilgi nedeniyle hemen her yerde hızla tükendi. Ellerinde olanlar da 2000TL civarında fahiş fiyatlarla satmaya çalışıyor. Ocak ortasında yeni partinin geleceği söyleniyor ama 1400TL'lik fiyatı halen çoğumuz için yüksek olacak. İşin bir de oyun boyutu var tabii. 200TL'den başlayan oyun fiyatları şu aşamada herkesin bütçesine hitap etmeyecektir.

"Ee ne anladım ben yeni nesil konsolların çıkışından" diyorsanız üzülmeyin, aslında bu çok güzel bir fırsat bizim için. Çünkü PS4'ün çıkışıyla PS3 de kaçınılmaz olarak ucuzlayacak. "Eskisini ne yapayım ben?" diye düşünüp bir PS3'ü ölü yatırım olarak da görmemeli. Unutmayın ki 2000 yılında çıkan PS2 geçtiğimiz aylara kadar halen üretilip satılıyordu ve son oyunu bu sonbaharda çıkan FIFA 14. Yani Sony, yeni konsolunu çıkarsa bile eski konsollarına desteğini uzun süre sürdürmeye devam ediyor. PS3'ün de nereden baksanız beş sene daha ömrü var.

NESİLLER ARASI MALİYET FARKI

Bugün 12GB'lık bir PS3'ü 500TL'ye, 500GB'lık versiyonunu ise 620TL'ye bulabiliyorsunuz (biz yazıyı hazırlarken gold.com.tr'deki KDV dahil fiyatlar). Hoş, 12GB'lık versiyonu eğer elinizde fazladan 2.5-inch'lik sabit disk yoksa önermiyoruz. Hem bazı oyunların sadece güncellemeleri 2-3GB'ı bulabiliyor, hem de PSN'den alabileceğiniz oyunların boyutu bile tek başına 12GB'ın üzerinde.

Sony Türkiye yakın zamanda fiyatta tekrar bir düşüş olmayacağını söylüyor ancak paketten çıkan oyunlara ağırlık verecekler. Şu an bütün paketlerde Last of Us var. Ayrıca Beyond ve GT6'i de göreceğiz paketlerde, hatta bu iki oyun birden olan paketler de olacak.

Elbette iş, konsolu almakla bitmeyecek. Bugün PS4'ün yanına beş tane iyi oyun almak isteseniz 1000TL'nin üzerinde ek maliyeti var. Ama PS3'de PSN üzerinden beş tane kült oyun alsanız 100TL harcamazsınız. PSN'de bine yakın oyun var ve bunların üç yüz kadarı 20TL'nin altında. Elbette PSN'den oyun almak hızlı bir internet bağlantısı ve geniş bir kota gerektiriyor.

OYUN PAZARI

PS3 oyunlarını cazip kılan tek şey PSN değil aslında. Piyasada oturmuş bir ikinci el oyun pazarı mevcut. Bugün pek çok sıfır ya da ikinci el oyunu 20-30TL'den başlayan fiyatlarla alıp oynayabiliyorsunuz. Bu sene PS4 alan pek çok oyuncu oyunlarıyla birlikte PS3 sistemlerini satacak. Eskiden olsa takas sistemlerini de tavsiye ederdim ama fiyatlar gerçekten düştü, yine de uygun fiyata takas imkânı sağlayan yerleri bulursanız değerlendirebilirsiniz.

Ayrıca PSN Plus'a üye olursanız her ay güzel bir oyun ve onlarca DLC'ye ücretsiz sahip olabiliyorsunuz. Yıllık üye olursanız ay başına 8TL gibi harika bir fiyata geliyor.

BU SEFER FARKLAR O KADAR BÜYÜK DEĞİL

PS2'den PS3'e geçtiğimiz dönemde, SD'den HD'ye geçiş, çevrimiçi özelliklerin gelmesi gibi çok büyük farklar vardı. Ama bu sefer iki nesil arasındaki fark daha az. Bugün PS3'ün sunduğu grafikler de halen bizi kendine hayran bırakabilecek seviyede.



PS3'de yaşanması gereken bütün zevkleri yaşadıysanız, evet, PS4'e heyecanla koşabilirsiniz. Aksi takdirde fiyatı bu kadar uygun ve oyunları bu kadar yaygınken, daha önce almadıysanız PS3'ün tam zamanı diyebiliriz.

-Emir, Tuğbek

PSN'deki Kelepir PS3 Oyunları

20 TL'YE KADAR OLANLAR

- Mirror's Edge
- BioShock 1/2
- Dragon Age 2/Origins
- Dead Space 2/3
- Mass Effect 1/2/3
- Battlefield 3
- NFS Most Wanted
- Flower
- Machinarium
- Pain
- WipEout HD

30TL'YE KADAR OLANLAR

- Limbo
- Braid
- Prince of Persia serisi
- Super Stardust HD
- Tekken 5
- Splinter Cell HD serisi
- Batman Arkham Asylum/City
- XCOM: Enemy Unknown
- Borderlands 2
- Rayman Origins
- Assassin's Creed 2/3
- LittleBigPlanet 1/2
- GTA 4
- Resident Evil 6
- Remember Me
- Bilumum Lego oyunu
- Hitman serisi
- Journey

40TL'YE KADAR OLANLAR

- Bayonetta
- Killzone
- Metal Gear Solid 2/3
- Walking Dead
- King of Fighters XIII
- Terraria
- Prototype 2
- inFamous
- Uncharted 1/2

50TL'YE KADAR OLANLAR

- God of War HD 1/2
- ICO Classics HD
- Shadow of the Colossus HD
- Deus Ex: Human Revolution
- Injustice
- Uncharted 3
- FIFA 12
- Max Payne 3
- Ninja Gaiden Sigma
- Tomb Raider





35MM FİLM

DAHA KİMYASAL, DAHA RİSKLİ VE KİMİNE GÖRE DAHA KEYİFLİ

Eski teknoloji filmlere dair usta yönetmen Steven Spielberg şöyle der:

"Hayal gücü ve görüntü arasında benim en sevdiğim ve tercih ettiğim adım fotokimyasal bir şerittir. Bu şerit elle tutulabilir, bükülebilir, katlanabilir, çıplak gözle görülebilir veya bir yüzeye yansıtılarak başkalarına gösterilebilir. Bir kokusu vardır ve kusurludur. Hareketli görüntüye çok yaklaşırsanız, empresyonist sanat gibidir. Geri çekilirseniz, tek kelimeyle fotogerçekçidir. Kumlanmayı görebilirsiniz ki bana göre bu parçacıklar yeni ve yaratıcı bir dilin gözle seçilebilir, düzensiz molekülleridir. Neticede bu hayal "ürünü", insanlığın en özgün iletişim aracıdır ve kökleri 1895'e kadar uzanır. Artık günleri sayılı olsa da, ben, bu analog sanat formuna en son laboratuvar kapanana dek sadık kalacağım."

Spielberg'e ve şu an bu satırları okuyan, analog seven herkese selam olsun.

BİRKAÇ MİLİMETRENİN LAFI MI OLUR?

35mm film genişliği, 4:3 görüntü oranı, aslında kare olmayan her film karesinin kenarında 4 veya 8 delik bulunması gibi filmlere ve görüntü formatlarına dair bugün normal kabul ettiğimiz birçok şey 19. yüzyılın sonları ve 20. yüzyılın başlarında şekillendi.

Her şey George Eastman'ın 1880'de üretimine başladığı fotoğraf levhaları, Hannibal Goodwin'in 1887'de icat ettiği nitroselüloz filmler ve Thomas Edison'ın 1893'te görücüye çıkardığı ve hareketli görüntüler sunan Kinetoscope cihazıyla başladı. Görüntü kaydı için genişliği 13mm ile 75mm arasında değişen çok sayıda standart ortaya atılmış olsa da, 35mm aralarından sıyrılarak en yaygın kullanılan ölçü oldu. Bu yayılmada, 35mm ölçüsünü sadece Edison'ın kullanabileceğini belirten patenti geçersiz kılan, 1902 yılında alınan mahkeme kararı da etkili olmuştu.

Amatör fotoğrafçılık 1913'te Leica fotoğraf makinesiyle hayatımıza girmiş olsa da hem pahalı hem de tehlikeli bir hobiydi, zira film şeritleri oldukça yanıcı bir malzemeden üretiliyordu. Üretim maliyetiyse film şeridinin yüzey alanıyla doğru orantılıydı ve maliyet ile görüntü kalitesi arasında iyi bir denge kurduğu için 35mm ideal ölçü olarak kabul gördü. Daha sonra piyasaya sürülen ve bugün dahi kullanılan ölçüler arasında 16mm (1923) ve 8mm (1932) en önemlileridir (popüler kültür notu: 2011'de gösterime giren, J.J. Abrams ve Steven Spielberg imzalı *Super 8* filminin de adı Kodak'ın 1965'te piyasaya sürdüğü aynı adlı 8mm film formatından geliyor).

Gel zaman git zaman, 35mm filmler sırasıyla ses, renkli görüntü ve hatta üç boyutlu görüntü kaydedecek biçimde geliştirildi. Sinema sektörünün patlayıp tüm dünyaya yayılmasında önemli rol oynamakla kalmadı, fotoğrafçılığın en belirgin simgelerinden biri oldu. Yakın zamana dek 35mm film projeksiyon cihazları dünya çapında sinema salonlarında en çok tercih edilen teknolojiyken, geçtiğimiz beş yıl içerisinde yaşanan değişim sonucu kullanım oranı %30'ların altına düşmüş durumda. Dijitalin zaferini inkâr edemesek de, analogun kalbimizdeki yeri hâlâ bir başka. **-Eren**

NASIL ÇALIŞIR?

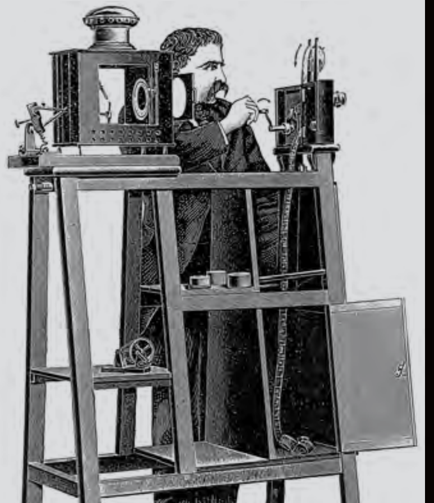
Fotoğraf filmi dediğimiz yarı saydam şeritler birçok katmandan oluşur, fakat en önemlisi ışığa duyarlı gümüş halojenür kristalleri içerenlerdir. Kristallerin boyutu ve diğer birtakım özellikleri, elde edilen görüntünün çözünürlüğünü doğrudan etkiler. Bu kristaller, fotoğraf makinesinin perdesi açılıp üzerine ışık düştüğünde bir kimyasal reaksiyon geçirerek film üzerinde gözle görülemeyen bir görüntü bırakır. Daha sonra bu görüntü, filmin çeşitli kimyasallarda bekletilip "banyo" yaptırılmasıyla görünür bir fotoğrafa dönüştürülebilir.

SESLİ FİLM

Görüntüye sesle eşlik etmek film üretiminin ilk yıllarında dahi göz önünde bulundurulan bir fikirdi. Edison, Kinetoscope olarak bilinen cihazdan kısa süre sonra, 1895 yılında hem göze hem kulağa hitap eden Kinetophone'u görücüye çıkarmıştı bile.

Tarihte bilinen ilk sesli film gösterimi 1900 yılında Paris'te gerçekleştirilmişti. O zamanlar ses ve görüntü ayrı cisimlere kaydediliyor ve ayrı cihazlar tarafından eş zamanlı oynatılıyordu, fakat senkronizasyon problemleri sıkıntı yaşatıyordu. Çözüm gecikmedi: Bir mikrofon aracılığıyla kaydedilen sesi, özel bir düzenek aracılığıyla ışık dalgalarına dönüştürüp film şeridinin bir kenarına işlemek. İşin ilginç yanı, bu yeni teknolojiye rağmen büyük Hollywood şirketleri sesli film işine uzun yıllar boyunca sıcak bakmadı; ta ki 1920'lerin sonlarında elde edilen ticari başarıya dek.

Günümüzde birçoğumuzun aşina olduğu ama ne anlama geldiğini bilmediği Dolby Stereo, Dolby Digital ve DTS gibi isimler de aslında 1970'ler ve sonrasında yaygınlaşan ses formatlarını ifade ediyor.



ASUS ROG CORNER



BURASI OYUNCU CUMHURİYETİ!

Asus ROG GeForce GTX 780 Poseidon Platinum

HIZ AŞIRTMA TUTKUNLARININ GÖZBEBEĞİ

Bu ay ROG köşemizin ilk konuğu GTX 780 Poseidon Platinum. Kart ROG serisi diğer ürünlerde olduğu gibi alüminyum alaşımlı arka kapağa sahip. Ürün hız aşırtma tutkunlarına hitap edecek şekilde tasarlanmış. Dilerseniz sıvı, dilerseniz hava soğutma ile kullanabiliyorsunuz.

Referans karttan farklı olarak GPU ve bellek hızlarında bazı artışlar mevcut. GPU saat hızı 954 MHz'de çalışırken Boost ile 1006 MHz'e kadar çıkıyor. Bellek saat hızı ise 6008 MHz olarak çalışmakta. Tabii ki bu değerleri Asus'un GPU Tweak yazılımı ile daha da artırabilmeniz mümkün. Özellikle sıvı soğutma kullanıyorsanız, kart hız aşırtma konusunda oldukça iyi bir performans sunuyor. 384-bit veri yolunu kullanan kart, 3GB belleğe sahip ve çözünürlük olarak da 4096x2160, yani 4K çözünürlüğü destekliyor.

Ebatlarının mutlaka alınmadan kontrol edilmesinde fayda var: Kart, 28,7cm uzunluğa, 13,7cm yüksekliğe ve 4,1cm de kalınlığa sahip.

3DMark Benchmark Skoru
FireStrike
9356

- DirectCU H2O teknolojisi kullanan kart iki kata kadar daha serin ve üç kata kadar da daha sessiz çalışabiliyor.
- Kart, üzerinde bulunan iki fan ile sessiz bir soğutma sağlarken, dust-proof özelliği ile de tozlanmaya karşı ekstra dayanıklılık sağlıyor.
- Kart üzerinde 2 DVI, 1 DisplayPort, 1 de HDMI olmak üzere toplamda 4 görüntü çıkışı bulunuyor.
- Minimum 600W güç kaynağına ihtiyaç duyan kart, ihtiyacı olan gücü 6 ve 8 pinlik güç girişlerinden alıyor. Kartın çalışmak için 12V kanalından 38A güce ihtiyacı olduğunu da belirtelim.
- Üzerinde iki GPU bulunan kart, her GPU için Nvidia'nın 28nm ile geliştirdiği GK104 yonga setini kullanıyor. Bu GPU'ların haberleşmesi için de PLX PEX8747 çipini kullanıyor.
- Digi+ VRM digital voltaj kontrolü ve Super Alloy Power bileşenlerini gövdesinde bulunduran kart, beş kata kadar daha uzun ömür vaat ediyor. Dayanıklılığının yanında on fazlı güç dağıtım özelliğinin de bulunduğunu belirtelim.

Asus ROG Maximus VI Hero

PELERİNİ YOK AMA O BİR KAHRAMAN

ROG köşemizin bu ayki diğer konuğu Asus ROG Maximus VI Hero. Intel'in 4. nesil Core ailesine hizmet eden Soket LGA 1150'nin kullanıldığı bu anakart pek çok ek özellikle birlikte geliyor. Intel Z87 çipsetini kullanan kart, her türlü şartlar altında performans sağlayabilmek için Extreme Engine Digi+ III teknolojisini kullanıyor. Hız aşırtma ile 3000 MHz'e kadar DDR3 bellek desteğine sahip olan Maximus VI Hero, toplamda 32GB belleğe kadar da destekliyor. Anakart üzerinde bulunan üç adet PCI Express x16 slotu, üçlü SLI ya da Crossfire desteği sunuyor (hoş bana göre ikiden fazlası tercih edilmemeli).

Z87 çipseti sayesinde işlemci içerisinde bulunan dahili grafik işlemciden de yararlanma şansınız var. Gerçi böyle bir anakart alıyorsanız, dahili grafik işlemciyle kullanmak anakarta biraz hakaret gibi olur ama olası bir garanti sürecinde, en azından idare etmenizi sağlayacaktır.

Eğer kasanız müsaitse, Maximus VI Hero depolama konusunda da oldukça bonkör. Anakart üzerinde bulunan 8 adet SATA III çıkışı ile, depolama konusunu da istediğiniz gibi çözebiliyorsunuz. Ayrıca Raid 0, 1, 5 ve 10 desteği de bulunuyor.

Anakartlarla gelen onboard ses kartlarına alışığız ama Maximus VI Hero'da gelen 8 kanallı SupremeFX, giriş ve orta seviye harici ses kartlarına bile taş çıkaracak seviyede. Ürün ile ilgili detaylı bilgiyi buradan alabilirsiniz: bit.ly/1fMqPhL

Sonik Radar
FPS oyuncularına özel olarak tasarlanan bu uygulama ile belli oyunlarda, oyun içerisindeki silah sesleri, ayak sesleri gibi unsurlar filtreden geçirilerek Sonik Radar'a yansıtılır. Rakiplerin bir adım önünde olmanızı sağlayacak bu özellikten, rakiplerinizin pek mutlu olmayacağı kesin.

SSD Secure Erase
SSD'lerin verileri üst üste yazması nedeniyle zamanla yaşadığı performans kayıplarını ortadan kaldırmak için kullanılan bu teknoloji, SSD'nizde bulunan bütün verileri silerken, hızınızı da ilk günkü haline geri getiriyor.

RAMDisk
Bilgisayarınızdaki belleğin bir bölümünü sabit diske çevirme imkanı sağlayan bu özellik, sık kullandığınız verileri bellek üzerinde tutarak SSD'ye göre yaklaşık 20 kat daha hızlı bir sabit diske dönüştürür. RAMDisk, normalde yapılması oldukça meşakkatli bu işlemi herkesin kolayca yapabileceği bir hale getiriyor.

Extreme Engine Digi+ III
Dijital mimari ve dinamik hız ayarı özellikleriyle işlemci ve bellekler için detaylı hız aşırtma imkanı sunarken, kullandığı NexFET ve MOSFET'ler ile normal çalışma koşullarında %90'a kadar daha fazla verimlilik sağlıyor.

USB BIOS Flashback
BIOS'unuzu donanım bazlı güncellemenize imkan sağlayan bu özelliği kullanabilmek için tek yapmanız gereken, güncel BIOS dosyasını bir USB flash belleğe atıp bilgisayarınıza takmak ve ROG connect tuşuna 3 saniye boyunca basılı tutmak. Anakartınıza BIOS güncellemesi yapmak bu sayede oldukça pratik ve kolay.

GameFirst II + Intel LAN
cFos Traffic Shaping teknolojisinin kullanıldığı GameFirst II, kullanıcıların ağ ayarlarını kolayca yapabileceği bir arayüz de sunuyor. Yeni başlayanlar için özel EZ Mode ayarları sunduğu gibi, ileri seviye kullanıcılar için de ince ayar imkanı sağlıyor. Bu sayede oyunlarda standart Ethernet kartlarına göre, çok daha fazla verim alıp, daha düşük milisaniyeler ile oynama şansınız oluyor.

USB 3.0 Boost
Asus USB 3.0 Boost teknolojisi ile Windows 8'de bulunan UASP'ı destekler. Bu sayede zaten hızlı olan USB 3.0'a göre fazladan %170'e kadar performans artışı sağlar.

MICROPROSE, INFOGRAMES'İN OLUYOR!

Hasbro Yenilince MicroProse da Yenilmiş Sayıldı

Zamanında *Pirates!*, *Civilization* ve *Railroad Tycoon* gibi oyunlarla kalbimizi çalıp paraya para demeyen bir firmanın bugünlere geleceğini kim inanırdı? Hakikaten ne oldum değil ne olacağım demeli, zira yıllardır daldan dala sürüklenen MicroProse'un yeni bir alıcısı var: Firmanın haklarını elinde bulunduran Hasbro'ya tam 100 milyon dolar bayılan Infogrames.

Maddi destek mi? Yoksa soykırım mı?

Sid Meier'ın de kurucularından olduğu ve 1982'de kurulan firma, Meier'ın ortağı **Bill Stealy**'nin konsol ve arcade piyasasına girmek istemesi sonucu felakete sürüklenmişti hatırlarsınız. Bu yanlış kararın ve kötü yönetimin ardından adeta iki lokma ekmeğe muhtaç kalan MicroProse, yıllardır Spectrum HoloByte ve Hasbro Interactive gibi firmaların da eline bakar olmuştu. Nihayetinde bu ay itibariyle hepimizi şaşırtan bir gelişme sonucunda Infogrames tarafından satın alınan firma için kaçınılmaz son da yaklaşıyor gibi. Zira Infogrames'in eski çınarı sadece satın almayıp asimilasyona uğratacağı söylentileri dolanıyor.

X-COM bekleyenlere acı haber

Tabii bu arada 1995'tan beri beklediğiniz *X-COM: Alliance*'ı da unutun. Çünkü firmanın el değiştirmesiyle beraber oyunun ekibinden çok önemli bir kişi ayrıldığı için (ki kendisi oyunun devrimsel olacağını iddia ettikleri yapay zekâdan sorumlu kişiymiş) oyunun bu sefer gerçekten sonunun geldiği aşikâr. Klasik ekibin halen üzerinde çalıştığı *Grand Prix 4*'ün çalışmaları sürse de yaptıkları son oyun olan *European Air War*'un, sadece yapımcı logosu değiştirilip yeniden piyasaya sürüleceğinin duyurulması ne yazık ki asimilasyon söylentilerini doğrular nitelikte.

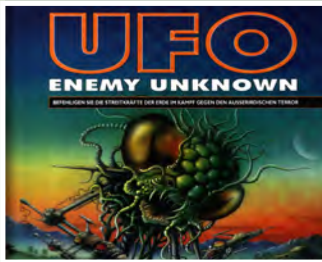
Peki bu devir-teslim MicroProse'u düştüğü bataktan çıkarmaya yeter mi? Ofisçe görüşümüz Infogrames'in niyetinin pek de öyle olmadığı yönünde. Kendimizi en kötüsü için hazırlasak iyi olacak gibi, zira firma adına tünelin sonundaki ışık her geçen gün azalıyor açıkçası. O yüzden kendi aramızda üç-beş bir şey toplayıp biz mi alsak, ne yapsak? Keşke şöyle herkesten küçük küçük bağışlar toplayarak büyük meblağlar biriktirebilinen bir internet sistemi falan olsa... Aman neyse, saçma bir fikir. **-Emre**

(Orijinal Tarih: Ocak 2001)









X-COM: Alliance

Klasik X-COM serisinin son halkası olan oyunun geliştirme süreci, firmanın Brezilya dizisi tadındaki çalkantılı hayatı sonucu adeta cehenneme döndü. Ha çıktı, ha çıkacak derken 95'ten beri süre gelen umutlar 2002'de resmi olarak son buldu.



MicroProse'un Akıbeti

Infogrames'in koynuna girmek MicroProse'a pek yaramadı. "Para benim kardeşim" diyen firma son stüdyoya da 2002'de kilidi vurarak Infogrames adını resmi olarak tarihe gömmüş oldu. 2007'de hortlamaya çalışan firmanın şu an nelerle uğraştığını bence hiç araştırmayın.

Karakter Evrimi / Link

The Legend Of Zelda - 1986



A Link to The Past - 1991



A Link to The Past (Çizgi Roman) - 1992



Ocarina of Time - 1998



Super Smash Bros Melee - 2001



Trespasser

Oyun birçok konuda haksız yere eleştirilmiştir ama "kol"umuzu yönetme mekanikleri konusundaki eleştiriler gayet haklıdır. Trespasser başlangıçta silah tutma, doğrultma, ateşleme konularında son derece başarısızken karşımıza saldırgan dinozorların ilk kez çıktığı ve elimizin ayağımıza dolaştığı o panik anı paha biçilemez. -Ömer



Daha önce PPSSPP ismindeki PSP emülatörü ve DraStic ismindeki DS emülatörü ile gönlümüzü fetheden Android'e şimdi de Sega Dreamcast emülatörü geliyor. Reicast ismindeki yazılım hem dokunmatik kontrol imkânı, hem de harici kontrol cihazı desteği sağlıyor. Retro oyunların yeni evi Android mi oldu ne?



İlk Tomb Raider, iOS için çıktı. Orijinal oyunun neredeyse bire bir aktarımı olan iOS versiyonunda ekstra olarak Unfinished Business paketinden iki görev bulunuyor. Çok ucuza satılıyor olması da işin güzel yanlarından biri.

NES için yapılan ama hiç yayınlanmamış uçuş simülasyonu Chuck Yeager's Fighter Combat'ın kartuşu 2010 yılında 2.700 dolara satılmıştı. Oyunun ilk etapta kartuş şeklinde 150 adet çoğaltılıp satılmasına karar verildi. Sonrasında rom olarak da satılacak.

1995 yılında yalnızca Japonya'da Game Gear konsoluna çıkan taktik-RYO Royal Stone'un resmi olmayan İngilizce çevirisi tamamlandı. Böyle manyaklıkları seviyoruz.


The Wind Waker - 2002


Soul Calibur II - 2002


Twilight Princess - 2006


Phantom Hourglass - 2007


A Link Between Worlds - 2013



CANNON FODDER

20 Yıl Önce Savaş Karşıtı Bir Savaş Vardı

Girizgâhı "savaş" kelimesiyle yapan oyunlar denilince akla iki tanesi gelir: *Fallout* ve daha eski oyuncular için *Cannon Fodder*. "Savaş, savaş hiç demişmez..." diyen tok Ron Pearlman'ın sesi daha birkaç sene önce *Fallout* 3'le kulağımıza yeniden hatırlatıldığı için yeni nesil oyuncular tarafından da iyi bilinir. Ancak ta 1993'te, **7 MHz'lik Amiga**'dan çıkan, tatlı bir kadın sesinin "**War has never been so much fun**" diyerek söylemeye başladığı bir şarkı ve o şarkının ait olduğu bir oyun vardır ki, asla unutulmayacaktır: *Cannon Fodder*.

Çıktığı ilk günden beri (arkadaşlarım sağ olsun) bir şekilde elimin altında olduğu halde kendi Amiga 500'ümü etrafımdaki herkesten geç aldığım için, *Cannon Fodder*'la tanışmam 1994'ü buldu. Zaten shoot'em up'ları severdim, *Sensible Soccer*'ın da hastasıydım... **Bu ikisinin karışımı benim Aşil topuğum oldu;** Amiga'yı edindikten hemen sonra aldığım *Cannon Fodder* o yaz tatilimin katili oldu... Oyuna bir başladım ki bir daha durdurabilene aşk olsun. Ve oyun öyle de bir zordu ki, tamamen bitirmem üç ayımı aldı.

Cannon Fodder'ın oynanışı şöyleydi: Pirinç tanesi büyüklüğünde 2 ila 8 askeri, aynı anda yöneterek 23 bölüm ve 72 Level boyunca karşınıza çıkan tüm askerleri öldürüp, her şeyi patlatıp, saçma sapan şekillerde ölüyor, oyunun zorluğuna küfredip yeni baştan başlıyorduk. Düşmanlarınız gibi, askerleriniz de tek mermide ölüyordu... Görmek için kartal gözlü olmanız gereken mayınlara basarsa ölüyordu. Bir binayı patlattığınızda fırlayan tek bir kiremit parçası kafasına çarparsa ölüyordu... 5 bölüm boyunca hayatta tutup güçlendirdiğiniz bir askerin tık diye ölüvermesi o kadar hızlı oluyordu ki, size ne kadar koyduğunu bile anlayamadan, o bölüme yeni baştan başlıyordunuz. Her bölümün başında gördüğünüz o boş dağ, oyunun sonlarına doğru mezar taşlarıyla dolup taşıyordu.

Ve her askerinizin bir adı vardı. Böylece isimsiz "1UP"lar olmaktan çıkıyorlardı.

Sensible Software'in bir önceki stratejisi *Mega-lo-Mania*'dan kalan oyun mekanikleri sağ olsun, *Cannon Fodder*'ın ciddi bir stratejik yanı da vardı: Mesela, bazı bölümlerde askerlerinizi bölüklere ayırıp belli noktaları tutmak için bırakmanız gerekiyordu, ama yapay zekâ yönetimindeki askerleriniz de tıpkı sizin ellerinizde olduğu gibi, cam kırılganlığındaydı. Bunun üstüne, etraftaki evlerin sürekli yeni düşman üretmesi, evleri de sadece bomba ve roketlerin patlatabilmesi sıkıntı doğuruyordu. Patlayıcılar her haritada sınırlı sayıda ve tehlikeli yerlerde bulunuyor, attığınız bir hesapsız bomba, bölümü bitirmenizi sağlayacak patlayıcı kutusunun yakınlarına düşerse, o bölüm yalan oluveriyordu.

Oyun Amiga'da gerçekten müthişti: O yemyeşil ormanlar, buz gibi Arktik bölümleri arasındaki geçişler grafik olarak artık ustalık dönemindeki Amiga 500'ü sonuna kadar kullanıyordu. Hemen SNES, DOS ve hatta Gameboy versiyonları yapıldı *Cannon Fodder*'ın, ama hiçbiri Amiga gibi olmadı.

İlk oyun 1993'te müthiş bir başarı elde ettikten hemen sonra, 1994'te *Cannon Fodder 2*'nin gelmesi kaçınılmazdı. İkinci oyun, sanki abisi çok kolaymış gibi, iyice zorlaşmıştı. Ancak bu oyunun özelliği, savaşı orman, çöl, buzul gibi alıştığımız temalardan çıkartıp gangster, uzay gemisi, yabancı bir gezegen gibi uçuk alanlara da taşıması oldu. Buralardaki düşmanlarımız da farklıydı tabii, ama güçleri ve saldırıları düz asker saldırılarının varyasyonlarıydı sadece.

1994'ten sonra *Cannon Fodder* ortadan kayboldu. Oyunun dağıtıcısı Virgin Software kapandıktan sonra Sensible Software ve oyunun isim hakkı pekçok kez isim değiştirdi. Oyunun yapımcısı Jon Hare birkaç kez yeni bir *Cannon Fodder*'a başlasa da, bir türlü proje tamamlanamadı. Oyunun isim hakları en son Codemasters'ta kalınca, 2011 yılında Rus GFI Games'e bir üçüncü oyun yaptırıldı. Jon Hare bu projede değildi, haliyle Sensible Software'in o büyülü dokunuşunun yerinde yeller esiyordu. Bu oyun, ortalıktaki binlerce iOS oyunundan farksız, ruhsuz bir shoot'em up oldu ve çıktığı gibi unutuldu.

1993 senesinde pirinç tanesi kadar sprite'lardan, o güne kadar gördüğümüz en karakterli asker tipleri ve animasyonlarını çıkartan Jon Hare'e, bilgisayarda savaşı eğlenceli hale getirdiği halde aynı zamanda savaş karşıtı olan ve 20 yıl sonra hâlâ sevgiyle anılan bir oyun yapabildiği için Sensible Software'e şapkamı çıkartıyorum! *Cannon Fodder* tartışmalı olsa da, Amiga'nın en iyi oyunuydu belki de. **-Sinan**

NEDEN EFSANE OLDU

Başlangıç Müziği

Şimdiki bilgisayarların binde birinden daha yavaş bir bilgisayar olan Amiga 500, döneminin mucize makinasıydı. PC'ler daha siyah-beyaz DOS ekranından başka bir şey bilmezken, bu rengarenk, cıvıl cıvıl makinanın yapabildikleri dudak uçuklatıyordu.

Cannon Fodder'ın diskini taktığınızda çalan "War Has Never Been So Much Fun" şarkısı, Amiga'dan duymaya alışık olmadığımız güzellikte şekilde, bir kadın tarafından söyleniyordu. Ama aslında bu ses, oyunun baş tasarımcısı Jon Hare'e aitti :)

Bu yazı için araştırma yaparken, Sensible Software'in çekirdek takımı olan 5 kişinin bu şarkıya klip çektiğini öğrendim. Daha önce izlemediğim bu klibi gidip izliyorum şimdi... http://bit.ly/18yzZzc (Keşke izlemeyeydim :)



Ölüler Dağı ve Nizamiye Kapısı

Cannon Fodder'ın kelime anlamı, top ateşini üstüne çekmek için cepheye önden sürülen veya kısaca "ölüme sürülen askerler" demek. Oyunun, zamanında alışık olmadığınız bir mizahi yanı vardı ve anlamsız savaşlarda, anlamsızca ölüme sürülen askerleri satirize etmek amacıyla yapılmış, savaş karşıtı bir oyun olduğunu defalarca dile getirmişti Sensible Software. Bunu oyuncuya yansıtabilmek içinse, her bölüm sonrasında orduya yazılmak için gelen yeni onlarca askerin nizamiye kapısında dizilmesi ve bir sonraki bölümde ölüme gönderilecek olan sayıda askerin içeri alınması animasyonunda gizliydi. Her bir askerinizin kendine özgü bir ismi vardı ve bu askerler öldüklerinde nizamiye kapısının arkasındaki dağa gömülüyorlardı. Oyunun sonlarına yaklaştığınızda mezar taşından geçilmez hale gelen o dağ, anlamsızca ölüme sürdüğünüz askerlerin elle tutulur bir simgesiydi aslında.

1993 yılı için fazlasıyla sembolizm içeren bir oyundu sizin anlayacağınız, *Cannon Fodder*.



Yıl Farklı, Medya Aynı

Oyunları kötü gösterme konusunda bugün neyse, 20 yıl önce de medya aynıydı. *Cannon Fodder*'ın içerdiği şiddet ve bunu çok sevimli grafiklerle yapması, başta İngilizlerin Daily Star gazetesi olmak üzere pek çok ana akım medyaya ateş püskürtmüş, oyunu suçlayan onlarca makale yazılmıştı. Daily Star yazılarında *Cannon Fodder*'ın "milyonlarca kişiye karşı hakaret" ve "canavarca" olduğunu belirtmişti. Buna karşı, oyunu savunan Amiga Power dergisi yazarlarından birisinin "eski askerlerin keşke hepsi ölmüş olsa" gibi orantısız bir cümle sarfetmesi, işleri çığırından çıkartmıştı. Daha sonra bunu yazan Stuart Campbell özür dilemiş olsa da, hasar oluşmuştu bir kere.

Sonuçta bu tantana o kadar artmıştı ki, "reklamın iyisi kötüsü olmaz" düsturunca, oyunun yüzbinler satmasını sağlamıştı.

CANNON FODDER

Anma Gelinciği

Cannon Fodder'ın yükleme ekranında çıkan bu gelincik çiçeği (Poppy), I. Dünya Savaşı'nda ölen İngiliz askerlerinin anısına 1920'den beri kullanılan bir simgedir. Ancak *Cannon Fodder*'ı "savaş gazileri ve ölülerine saygısızlık" olarak görmeye hazır olan İngiliz basını tarafından, bu simgenin oyunda kullanılması, bu savın en büyük desteği olarak addedildi ve üstüne gidildi.



Sevgiliyle Beraber Oynanabilecek Retro Oyunlar

Diyelim ki hem sevgilinizi oyunlara alıştırmak istiyorsunuz, hem de biraz olsun retro yapmak. Oyungezer ekibi olarak her türlü ihtimali düşünmek bizim görevimiz tabii. O yüzden hem yedim hem içtim, hem de sizler için sevgiliyle beraber oynanabilecek, kapması kolay, ona oyunları sevdirebilecek, hatta ilişkinizi bile pekiştirebilecek bir liste hazırladım. Listeyi sevgilinin önüne atın, seçsin bir şeyler, oynamaya başlayın. Fakat dikkat, oynarken çok fazla kola-cips olayına girmeyin. İkinizi de obez edip ilişki katili olmayalım... **-Emre Sümer**

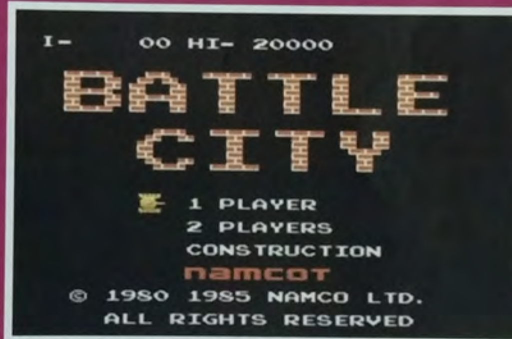




BATTLE CITY
(NES - 1985)

Battle City size bir şeyler hatırlatmadıysa *"90 Tank"* diyeyim de bütün taşlar yerine otursun. Sadece sevgiliyle oynanabilen değil, tüm zamanların da beraber oynanabilen en iyi oyunları listesine tepeden giriş yapan bir oyun *Battle City*. Basit fakat bağımlılık yapan oynanışının yanı sıra, ikinizin de hayatınızın bir kartal sembolüne bağlı olduğu bir drama içeren yapısıyla da sevgiliye oyunları sevdirmek için harika bir başlangıç noktası. Bakalım sizi mi seçecek yoksa kartalı mı?







CHOCOBO'S DUNGEON 2
(PSX – 1998)

Hem oyun oynayan sevgili, hem de beraber J-RYO oynamak hayal değil, inanın buna. Açın *Chocobo's Dungeon 2*'yi, girin zindana, verin kendisine de yardımcı karakterin kontrolünü, alın size evliliğe giden ilişki. Oyun gayet sıra tabanlı ve ortaklaşa oynanabildiğinden sevgiliniz kısa sürede adapte olup sevecektir. Şahsen benim kız arkadaşım sevmekle kalmadı, birkaç kez benim popumu bile kurtardı oyunda ayıptır söylemesi. Stratejik taktikler üzerine ettiğimiz kavgaları es geçiyorum tabii.



OUTRUN 2006: COAST 2 COAST
(Arcade – 2005)

Arabam yok, sevgilimi gezdiremiyorum, İsmail YK dinleyemiyoruz diye üzülmeyin gençler. *OutRun* ne güne duruyor? Kaza yaptığınızda direksiyonu sevgiliye devreden sistemiyle "bas gaza aşkım bas gaza!" diyebilir, hatta çiftler arası yarış bile yapabilirsiniz (test edildi onaylandı). Ya da en azından araba hevesini alırsınız. "Ülkemizde artık ateri salonu mu kaldı?" falan da demeyin, en ufak çocuk eğlence mekânlarında bile görür oldum bu oyunu artık. İki jetonunuza bakar. Araba alamıyorsunuz bari jeton alın.



GAUNTLET: SEVEN SORROWS
(Xbox / Xbox 360 / PS2 – 2005)

İki ay önce **John Romero**'yu andık, bu ay *Gauntlet: Seven Sorrows*'a el atıyoruz. Bizi andı herhalde (umarım anmamıştır) *(sana "o" telefon hakikaten gelecek diye ciddi ciddi korkmaya başlıyorum yalnız -Ömer). Seven Sorrows* sevgilinizle beraber fütursuzca hem tuş, hem de yüzlerce adam dövebileceğiniz bir oyun gençler. Hatta sevgilinizin o masum ve tatlı görünüşün altında aslında gizli bir barbar yatıp yatmadığını anlamak için de eşsiz bir test. Adam öldürdükçe göz bebekleri büyüyorsa joystiği kafasına vurup derhal uzaklaşın oradan.



FATAL FURY

(Arcade / SNES / Genesis / PS2 - 1991)

Verdiğim ipuçları arasında dövüş oyunlarının sevgiliyle oynamak için pek uygun olmadığını söylemiş olabilirim ama burada durum biraz farklı. Zira topu topu üç buton içeren (biri de kapma zaten), özel hareketlerin pek de kıymetli olmadığı, ama en önemlisi de rakibinizi beraberce dövdüğünüz bir oyun *Fatal Fury*. Önce rakibinize sonra da maç biter bitmez birbirinize daldığınız eşsiz bir ilişki simülasyonu. Kavga ilişkinin tuzu biberidir diye boş yere dememişler.















RIVER CITY RANSOM

(NES / Wii – 1989)

"Kızın okulunun önünde bekleme" olayı pek çok kişiye nasip olsa da "Sevgiliye beraber okul basıp adam dövme" atraksiyonu eminim ki çok çok az kişiye nasip olmuştur (gerçekten böyle bir sevgiliniz varsa derhal terk edin). Ama kıymetli OGZ okurları için her şey mümkün! Oyundaki yüksek mizah ve lise yıllarına dövüş tadı ikinizi de ekran başına mıhlayacaktır. Olay kız meselesi olduğundan sevgiliniz de empati kurup tüm kalbiyle destek verecektir diye tahmin ediyorum.

SNOW BROS

(Arcade / NES / Genesis – 1990)

Karlı havalarda sevgilinizle romantizmden başka şeyler de yapabilirsiniz. *Snow Bros* da bunun en güzel kanıtı. Kolay oynanışından ziyade renkli ortamı ve aslında korkunç olması gerekirken komik olan düşmanları sevdiceğinize "Hehe, salak şey seni" de dedirtebilir (derse de anlayın ki doğru yoldasınız). Ama romantizm yaşamak dururken de bu oyunu oynamayın tabii, daha neler artık? Onu da mı biz söyleyelim?

ARMY MEN: AIR ATTACK 2

(PSX / PS2 – 2000)

Plastik askerlerin gayet unisex bir oyuncak olduğunu iddia etsem abartmış olmam herhalde? O yüzden sevgiliyle aynı zamanda eşsiz bir nostalji hissi yaşamak için de büyük fırsat *Air Attack 2*. Beraber kahraman yeşil askerleri kurtarıp, power-up'ları bölüşün, roketleri katık edin. Hatta o eski güzel günleri yâd edip, mutluluk gözyaşları dökerken başınızı sevdiceğinizin göğsüne yaslayıp teselli bulun (bu kıyağımı da unutmayın).



OBSCURE 1 & 2

(PC / PS2 / Xbox / Wii – 2004 & 2007)

Malumunuz, ormanın en izbe köşesinde bir kulübe kiralayıp, kızlı erkekli, seri katillerden kaçan bir millet pek değiliz. Bu cins "sevgilinle beraber hayatta kal, zenci ya da gözlüklü değilsen ölme" tarzı Hollywood gençliği aksiyonları yaşamak isterseniz *ObsCure* serisi imdadınıza yetişiyor. Sevgilinizle beraber ıssız üniversite koridorlarında canavarlara karşı el ele survival-horror mücadelesi vermek isterseniz sizi böyle alalım. Gün gelir kampüste başınıza gerçekten böyle bir şey gelirse önceden hazır olursunuz hem. Kıps ;)



ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

(PS2 – 2006)

Eğer sevgiliniz acemiliği atlatıp joystiğe alıştıysa sıra geldi usta birliğine. Efendim *Onimusha* serisinin son halkası, oyunun başında basit bir kod girilerek gayet de beraber oynanabilen bir oyun. Kaldı ki yapay zekânın ne kadar aptal olduğunu anlayıp üzerinize akın akın samuray zombiler gelirken sevgilinizin kıymetini bir kez daha anlayacaksınız. Yüksek aksiyon ve takım çalışması da gayet ekran başında tutacak kendisini. Çok pis gideri var.



BİLUMUM İLERLEMELİ OYUN

(90'lardaki bilumum konsol)

Final Fight, Double Dragon, Golden Axe, TMNT: Turtles In Time ve sayısız türevi... Bu tür oyunlar basit kontrolleri ve "adam dövme fırsatı" gibi özellikleriyle sevgilileri oyunlara alıştırmak için iyi bir başlangıç noktasıdır. Sizin içinse tek başınıza sopalandığınız oyunları bitirebilmek adına eşsiz bir fırsat. Hatta belki de ikinci bir şans. "Ben boss'u indiririm, sen hayatta kalmaya çalış" gibisinden yiğitlik gösterileri de yapabilirsiniz tabii. Mini çakallar sizi ;)



THE LOST VIKINGS

(SNES / PSX - 1992)

Kabul ediyorum, eğer sevgiliniz bir kadınsa onu bıyıklı ve sakallı olarak hayal etmek pek iç açıcı bir fikir olmayabilir. Gelgelelim oyundaki bulmacalara kadın perspektifinden yaklaşmak da sizin için çok ayrı bir tecrübe olabilir, hatta güzellik mi yoksa zekâ mı sorusunun cevabını da bu oyunda bulabilirsiniz! (Oyunun yapımcıları bu yazıyı okusa neler düşünürdü acaba?) O değil de benden sağlam bir evlendirme programı sunucusu olurmuş, bu dosyayı yazarken keşfettim bak.



BU OYUNLARA DA BİR BAKILABİLİR



- Kizuna Encounter
- Final Fantasy 8
- Crash Bash
- Ice Climber
- Balloon Fight
- Legend of Mana
- Metal Slug serisi
- Sunset Riders
- Marvel Ultimate Alliance

ALTIN DEĞERİNDE 5 İPUCU



- Oyun mantığına ve kontrollere alışana kadar kendisine süre ve sabır tanıyın. Unutmayın ki siz de oyunlara *Heavy Rain*'le değil *Super Mario* gibi kekliklerle başladınız.
- Sırayla oynanan oyunlardan ziyade beraber oynanabilen co-operative oyunları tercih edin. Yoksa sizi beklerken sıkılması pek de iyi sonuçlar doğurmayabilir.
- Hiç kimse sürekli yenildiği bir oyunu oynamak istemez, o yüzden sevdiceğinizin canına okumayın. Kendisine biraz şans tanıyın, işi tatlı bir rekabete çevirmeye çalışın.
- Başlangıçta daha karmaşık kontrollere sahip dövüş, spor, survival-horror, FPS tarzı oyunları tercih etmeyin. Bırakın joystiğe yavaş yavaş alışıp tuşlara hâkim olsun.
- Beraber oynadığınız oyunlarda size sunduğu yardımın ne kadar değerli olduğunu kendisine hissettirin. Bu sayede beraber oyun oynamanız kendisi için de değer kazanacaktır.

emekli sandığı

YOSHIHISA KISHIMOTO

Çete kavgaları arasında geçen bir gençlik, virane sokaklar ve ergenlik yıllarında gözünün yaşına bile bakmadan terk eden bir kız arkadaş... Bütün bu Küçük Emrah elementleri, bu ayki konuğumuz Yoshihisa Kishimoto'nun bünyesinde bambaşka sonuçlar doğurdu: **Double Dragon** ve özellikle ülkemizde pek sevilen **Kunio-kun / Nekketsu** serileri.

Elde edilen başarının muazzamlığı ne olursa olsun şimdi geriye ne terli avuçlar kokan atari salonları, ne de **Technos** firması kaldı. Ne var ki "ilerlemeli" türüne yön veren abimiz, ekmek kapısı batmış olsa da oyun dünyasından hiç uzak kalamadı. 90'ların ortalarından itibaren kariyerine serbest bir yapımcı olarak devam Kishimoto, PSX ve PS2 için oldukça düşük bütçeli oyunların yanı sıra gerçek bir Japon ruh hali külliyatı olan **Cho Aniki** serilerinde de görev aldı (kusura bakma Ömer). O oyunun ne olduğunu bilmiyorsanız ben de size Allah'ın sevgili kuluymuşsunuz, fazla kurcalamayın diyorum dostlar *(doğru söze ne denir -Ömer)*.

Tabiri caizse kendisini düştüğü bu bataktan kurtaran ise gene kendi özevlatları olan Kunio ve Double Dragon serilerinin birkaç yıl önce yeniden hortlamaya başlaması oldu. Her ne kadar kendisi yakın zamanda "Artık bu serilere devam oyunu yapmaktan sıkıldım" dese de maşallah neredeyse bütün remake'lerde danışman olarak görev aldı. Hâlâ da buna devam ediyor aslında ki bunların arasında şu sıralar Kickstarter'da pek bir popüler olan, River City Ransom'un devamı oyunu Underground da var. Bu nasıl istememekse artık?

Lâkin şu an kariyerini tam anlamıyla yalnız bir kovboy olarak, **Plophet** isimli firmada sürdürmekte. Zira kendisi şu an bu gariban firmanın hem patronu hem de tek çalışanı. Boş zamanlarını eski serilerinin lisans anlaşmaları ve kıytırık cep telefonu oyunları yapmakla geçiren Kishimoto'nun şu anki hayaliyse harika bir dövüş oyunu yapmakmış. Çünkü günümüz dövüş oyunlarında anca animasyon, efekt falan varmış, teknik meknik falan hak getireymiş. E on yıldır aklın neredeydi be abi? **-Emre**





Cho Aniki serisi

Homo-erotik içeriği, garip mizah anlayışı, sürreal dışavurumu ve anormal tasarımıyla insanlığın hâlâ çözemediği en büyük gizemlerden birisidir. "Büyük abi" anlamına gelen bu shooter serisinin oldukça kült bir takipçi kitlesi vardır.



Sen Neymişsin Be Abi?

"Her sene 10000 tane dövüş oyunu çıkıyor ama hepsi de benim yarattığım mekanikleri kullanıyor. Ama ben hâlâ sektördeki en iyi dövüş oyunu yapımcısıyım". Yoshisa Kishimoto'nun yakın zamanda verdiği bir röportajdaki sözlerini okudunuz. Yorum sizin.

RETRO CİCİLER

Bu bölümü hazırlarken istemsiz bir ağız sulanması, kendiliğinden cepten fırlayan cüzdan ve gümrükten ürün geçirememe hastalığına yakalanıyorum. Sayılı son günlerim... -Berkan



KASET YASTIK [Thinkgeek]

"Kapat artık o oyunu, hadi artık yatağa!" diyen anneyi daha da üzüp yatakta da oyunlar ile kopuşmama gibi bir derdiniz varsa, çareniz burada. Kafanızı koymadan önce altını üflemeyi unutmayın!

tinyurl.com/ogzkasetyastik

IŞIKLI PAC-MAN TİŞÖRT

[Gadgets and Gear]

Ya da Pac-Man'in ağzına layık tişört mü demeliydik? Bu ışıklı tişört ile gecelere akıp, nerd'lüğünüzden taviz vermeden bıcır bıcır güzellerin ilgisini çekmek mümkün. Başarı hikâyelerinizi itinayla bekliyoruz.

tinyurl.com/ogzpacmantshirt





8-BIT TABLET ÇANTASI

[Amazon]

iPad'inizi taşımanın daha retro ve karizmatik bir yolu yok!

tinyurl.com/ogz8bittablet-cantasi

8-BIT SAAT [Next Nature]

Halihazırda 8-bit duvar saatlerine oradan buradan gözümüz aşina ama kol saatini önceden görmemiştik doğrusu. Gözümüz açık gitmiyoruz, şükür.

tinyurl.com/ogz8bitsaat



pixel yazıtları

OYUN SEKTÖRÜ DEVİNDEN DİŞÇİ KAMERASINA...

Efendim malumunuz Atari 2600 konsoluyla belki oyun kavramının devasa bir sektör haline gelmesine sebep olan **Atari** firması, zamanla yarışın içine Sega, Nintendo, Sony, hatta SNK gibi devlerin katılmasıyla özellikle 90'lara doğru eski şaşalı günlerinden uzaklaşmaya başladı. Zira bunda aslan payı ardı ardına gelen 5200, 7800, Lynx gibi konsollarının başarısızlığıydı kuşkusuz. Bu hayal kırıklıklarının faturası da Atari için oldukça ağır oldu tahmin edersiniz ki.

Nihayetinde Atari bu makûs talihini tersine çevirmeye ve dönemin Genesis, SNES, 3DO gibi bütün konsollarından çok daha güçlü bir konsolun yapımına girişmeye karar verdi: **Atari Jaguar**. Aslında iki adet 32-bit'lik mikroişlemci kullansa da ormanda 64-bit gücünde olduğu rivayet edilen, poligon 3B grafikler üretebilen bu konsol '93 kışında oyuncularla buluştu. Hem de rakiplerinin bit sayısına **"Do the Math!"** diyerekten laf sokan bir reklam kampanyasıyla!



Matematiği yapalım, hakkını verelim. Sonradan gelen rakipleri haricinde Jaguar gerçekten de zamanı için oldukça güçlü bir konsoldu. Lakin sistemin programlama için zor yapısı, sorunları ve birçok üçüncü parti geliştiricinin çoktan yaklaşan PSX ve Saturn'e imza atması sonucu konsol gariban kaldı. Çoğu gene Atari tarafından geliştirilen, vasat oyun kütüphanesi oyuncuları kaçarcasına uzaklaştırdı. Ev telefonuna benzeyen, belki de tarihin en kötü tasarımlarından birine sahip joystick'leri saymıyorum bile.

Sizin anlayacağınız PSX ve N64 gibi panzerlerin de yarışa girmesi sonucu Jaguar sayfası Atari için hüsranla sonuçlandı. Firma aralarında CD'nin de olduğu pek çok eklentiyle konsolu ayakta tutmaya çalıştıysa da satışlarda 250.000'i bile geçemeyip korkunç bir maddi zarar girdi. Ve bu da Atari'nin artık konsol üretiminden temelli olarak çekilmesi anlamına gelecekti...

Peki, büyük umutlarla üretilen o binlerce Jaguar'a ne oldu? **Imagin Systems** isimli bir medikal firması binlerce Jaguar dış kasasını satın aldı, beyaza boyadı, içine de medikal kameraları yerleştirip dişçilere sattı. Atari belki de en korkulu anlarınızda bile hemen yanı başınızdaydı. Kim bilir? **-Emre**

"Konsolun kasasının HotRod isimli medikal kamera için dönüştürülmüş hali. CD eklentisi girişi bile duvara sabitlemek için kullanılmıştı."





oradaydım

BİR TANRININ GAZABI

[Black & White - Son Toprak Parçasına Giriş]

Black & White'ta her toprak parçasında işiniz bittiğinde, bir vortex açılır ve oradan geçerek yeni yerle keşfetmeniz, yeni insanlara tanrı olarak kendinizi kabul ettirmeniz gerekir. İşte bu vortex'lerden geçmeden önce stok yaparız biz tanrılar. Biraz büyü, biraz tahıl, biraz odun... Ve de özenle yetiştirdiğimiz yaratığımız...

En fazla 30 yaşına gelen bu yaratıklar arasında, ben zekâsı ile dikkat çeken babunu seçmiştim. Adı Ruay'dı. Bu ismi ben verdim ona, o da mutlulukla kabul etti. Arada birkaç kaçamağı olsa da temiz, saf ve iyilik odaklıydı kendisi. Öğretebildiğim her büyüyü öğretmiş, yıldızlar altında uyuyuşunu seyretmiştim. Adım adım büyümesini, ben saatlerce başında olmasam bile köyleri idare edişini, koruyuşunu görmüştüm.

Çünkü bir tanrı olmak, başında beklemeyi mecbur kılmaz. Bakmıyor olsam da, Ruay'ı görebilirim.

Ama **Nemesis**'le karşılaşmadan önceki o son adım işte, içimin parçalandığı yegâne yerdi. Hazırlıklarımı yapıp vortex'ten geçmemle, kendimi Nemesis'in hain planının içinde bulmuştum. Üç adet lanet vardı bu toprakta, üçü de Ruay'ı etkiliyordu. Onun yönelimini değiştiriyor, güçsüzleştiriyor ve boyutunu küçültüyordu.

Tanrı olmak, ruhsuz ya da duygusuz olmak demek değildir. Aksine, 21 yaşına kadar büyüyüşünü seyrettiğim Ruay'a bağım tüm inananlarıma duyduğum bağdan fazlaydı. Ve özenle yetiştirdiğim, sevdiğim, kimi zaman cezalandırdığım o yavrucak gözümün önünde eriyordu resmen.

İşte o zaman, bütün o anlayışımın ya da merhametimin yok oluşu gerçekleşti. Nemesis, bir tanrının gazabını istediyse, o gazabı kendi ellerimle teslim edecektim ona.

Ve ettim de. Nemesis'in son inananı da ona sırtını dönüp, doğru ve gerçek tanrı olarak beni seçtiğinde, yokluğun içinde yitip gitti.

Nemesis'i kimse hatırlamadı ama ben, Ruay'a yaptıklarını asla ama asla unutmadım **-Sarp**





Oyungezer

SAYI: 75 - 2014/01

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Emir Cerrahoğlu, emir@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, mert@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Hazal Çamur, Onur Kaya, Şahap Civelek

Görsel Yönetmen
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Önder Kanık, onder@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Eren Eryürekli
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 4 Ocak 2014

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

Castlevania
Lords of Shadow

DYING LIGHT
GOOD NIGHT D LUCK

Hoşgeldin 2014!
Neler Getiriyorsun Bize Böyle?!?

Oyungezer'in
Şubat Sayısında Önümüzdeki
Yıla Müthiş Bir Bakış Atıyoruz

